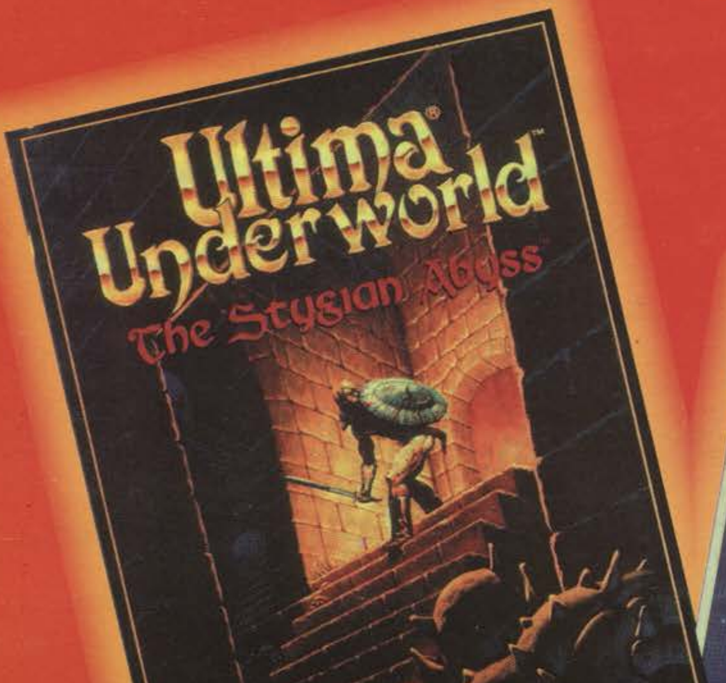
GOLDEN GAMES

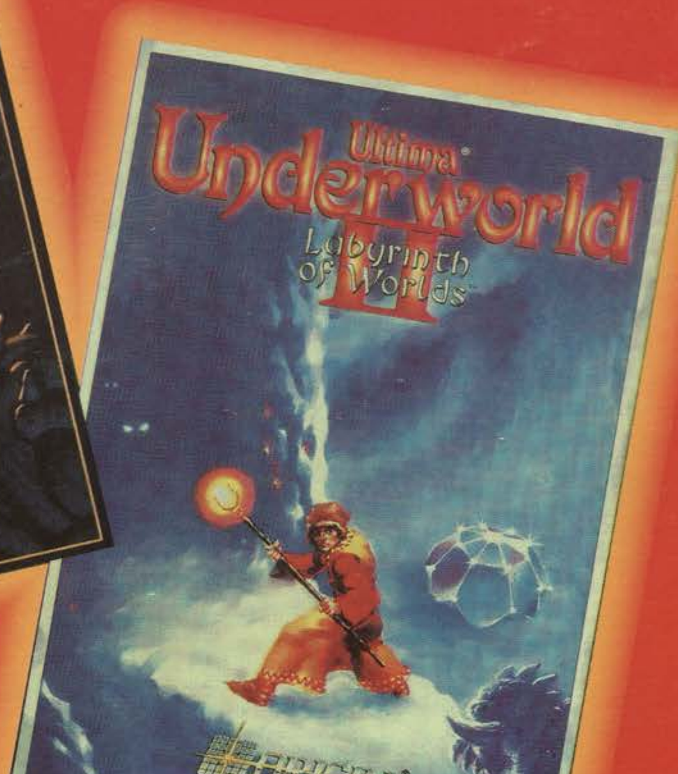
Ultima Underworld

ΤΕΥΧΟΣ 3

2.500 ΔΡΧ.

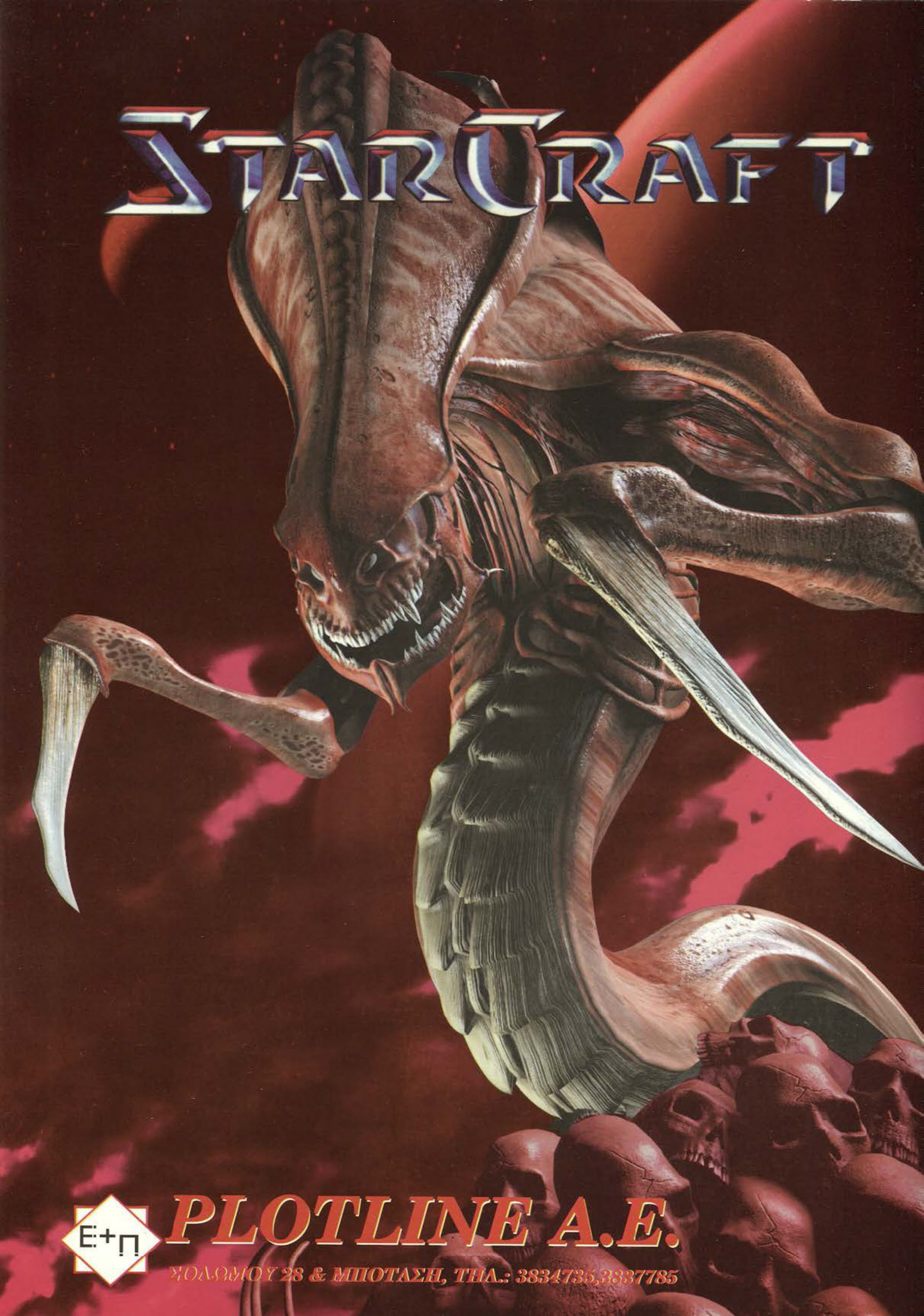
ΠΡΟΣΦΟΡΑ:
ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

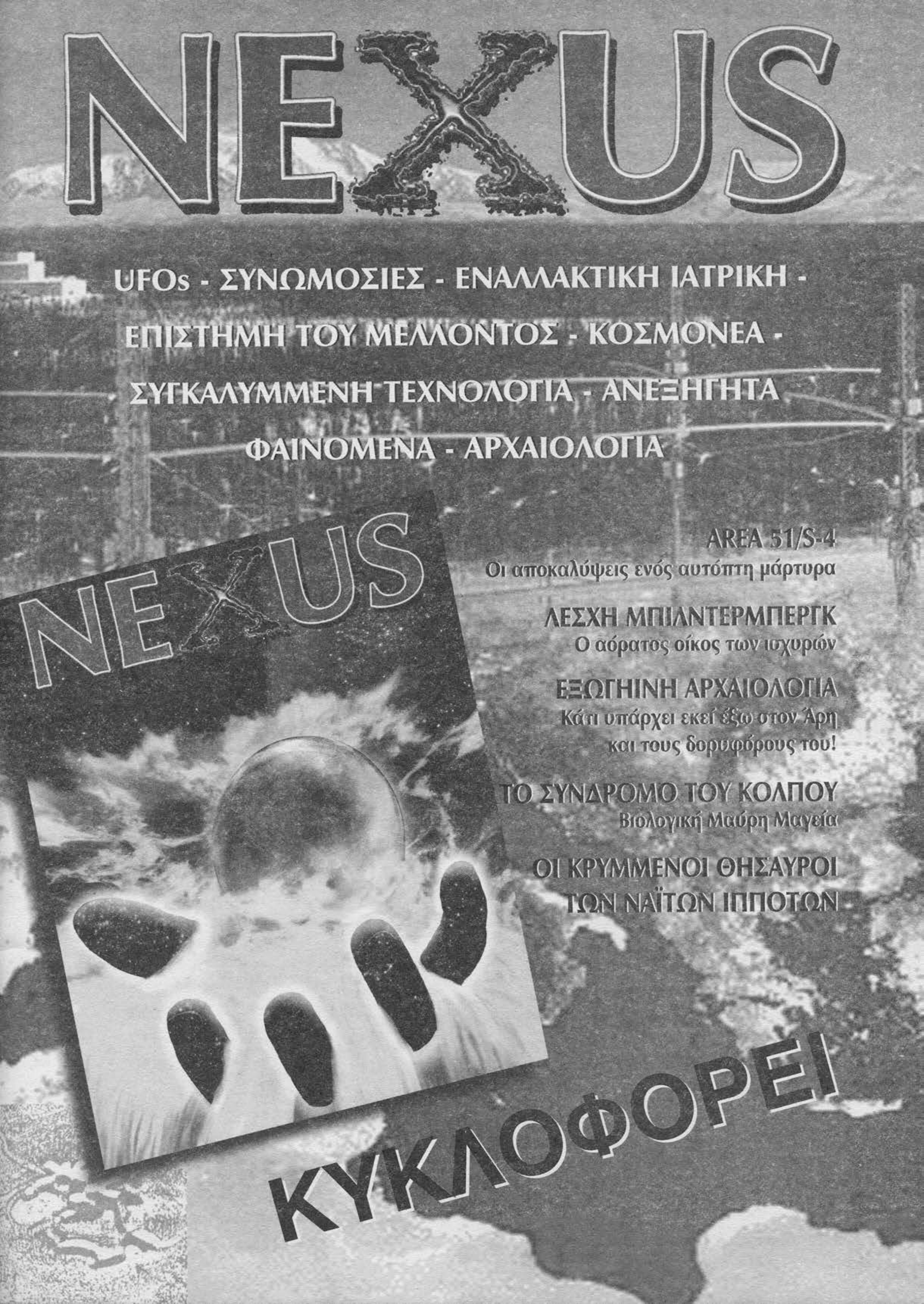




ΤΑ ΠΛΗΡΗ
ΕΠΙΣΗΜΑ
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ ΤΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ
ΣΤΟ CD

ORIGIN


STARCRAFT
Ε+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΤΗΛ.: 3834735,3837785


NEXUS
UFOs - ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ - ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΙΑΤΡΙΚΗ -
ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ - ΚΟΣΜΟΝΕΑ -
ΣΥΓΚΑΛΥΜΜΕΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΝΕΞΗΓΗΤΑ
ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ - ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ
NEXUS
AREA 51/S-4
Οι αποκαλύψεις ενός αυτόπτη μάρτυρα
ΛΕΣΧΗ ΜΠΙΛΝΤΕΡΜΠΕΡΓΚ
Ο αόρατος οίκος των ισχυρών
ΕΞΩΓΗΙΝΗ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ
Κάτι υπάρχει εκεί έξω στον Άρη
και τους δορυφόρους του!
ΤΟ ΣΥΝΔΡΟΜΟ ΤΟΥ ΚΟΛΠΟΥ
Βιολογική Μαύρη Μαγεία
ΟΙ ΚΡΥΜΜΕΝΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ
ΤΩΝ ΝΑΪΤΩΝ ΙΠΠΟΤΩΝ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

Σολωμού 28 & Μπόταση, 106 82 Αθήνα
Τηλ.: (01) 3834735
Fax: (01) 3840482

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

GOLDEN GAMES

Σολωμού 28 & Μπόταση, 106 82 Αθήνα
Τηλ.: (01) 3834735
Fax: (01) 3840482

Εκδότης: Γιάννης Καραϊωσηφόγλου
Εκτύπωση: Η. Καμπανάς ΑΒΕΕ

Το περιοδικό GOLDEN GAMES εκδίδεται κάθε μήνα και είναι ιδιοκτησία της Plotline A.E.

Για τη δημιουργία αυτού του τεύχους συνεργάστηκαν οι:

Αγγελική Βαξάλη
Παναγιώτης Δούμας
Νεκταρία Μέμμου
Χριστόφορος Παλαιολόγος
Αντρέας Σαρρής
Γρηγόρης Στεφανάκος

Απαγορεύεται η αναδημοσίευση όλου ή μέρους της ύλης του περιοδικού χωρίς την έγγραφη άδεια του εκδότη

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ

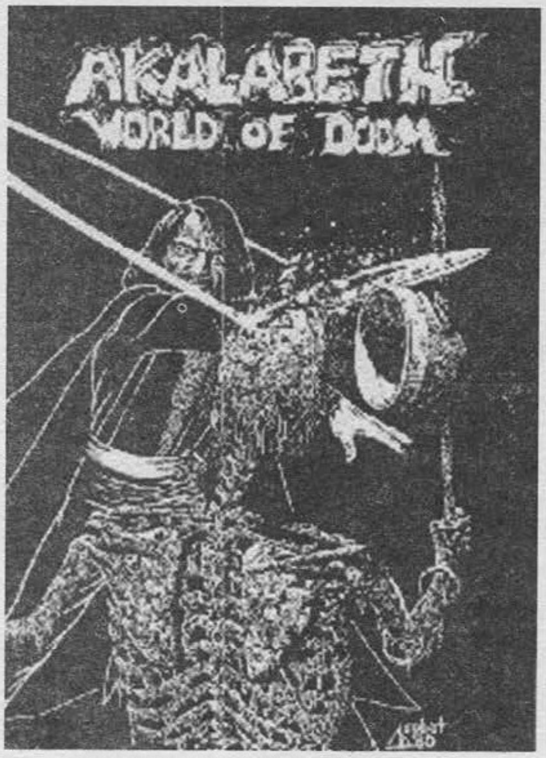
RICHARD GARRIOT - Παραγωγός



Ο Richard Garriot είναι αδιαμφισβήτητα μια από τις μεγαλύτερες προσωπικότητες στο χώρο των computer games. Ο Garriot, περισσότερο από οποιονδήποτε άλλον σχεδιαστή παιχνιδιών, είναι υπεύθυνος για την εισαγωγή των Dungeons & Dragons RPG στον κόσμο των προσωπικών υπολογιστών. Η "αυτοκρατορία" του, η σειρά Ultima, μια από τις μακροβιότερες σειρές computer games όλων των εποχών, ξεκίνησε στα τέλη της δεκαετίας του 70, όταν ο Garriot, μαθητής γυμνασίου τότε, μετέτρεψε το text Dungeons & Dragons RPG του, που είχε την ταπεινή ονομασία D&D28 (το 28ο παιχνίδι μιας σειράς text RPG που είχε σχεδιάσει μόνος του), σε D&D28b προσθέτοντας γραφικά στον πρωτοποριακό τότε Apple II. Το παιχνίδι έγινε επιτυχία μεταξύ των φίλων του και αργότερα ονομάστηκε Akalabeth. Ο Garriot ήταν τότε 19 ετών. Το Akalabeth ήταν ο προάγγελος της σειράς Ultima, η οποία αποτελεί το σήμα κατατεθέν του. Ο Garriot δούλευε μετά το σχολείο σ' ένα κατάστημα υπολογιστών στο Texas και έδειξε στον ιδιοκτήτη του καταστήματος το παιχνίδι. Ο εργοδότης του εντυπωσιάστηκε σε τέτοιο βαθμό ώστε, χωρίς να το ξέρει ο Richard, έστειλε ένα αντίτυπο του παιχνιδιού σε μια μεγάλη εταιρεία παραγωγής software στην California, την California Pacific, η οποία το αγόρασε αμέσως. Το Akalabeth έγινε τεράστια επιτυχία και σίγουρα ένας προσωπικός θρίαμβος για τον Richard Garriot.

Παρακινούμενος από την απρόσμενη επιτυχία του Akalabeth, ο Garriott ξεκίνησε το σχεδιασμό ενός παιχνιδιού με καλύτερο σενάριο, γραφικά και interface, το οποίο (σε αντίθεση με το Alakabeth) δημιούργησε με σκοπό τη διάθεσή του στο εμπόριο. Αυτό το παιχνίδι ήταν το Ultima I. Ο Garriot έκανε την παραγωγή του με το ψευδώνυμο Lord British, όπως τον αποκαλούσαν οι συμφοιτητές του λόγω των ευγενικών τρόπων του. Αιχμαλωτίζοντας εκατομμύρια gamers σ' ολόκληρο τον κόσμο με τους μοναδικούς του χαρακτήρες και τις φανταστικές ρυθμίσεις του, το Ultima (όπως άλλωστε και ο Lord British) κατέληξε να γίνει ένα από τα διασημότερα ονόματα στο χώρο των computer games. Το Ultima I κυκλοφόρησε από την εταιρεία California Pacific με φωτοτυπημένο εξώφυλλο μέσα σ' ένα πλαστικό σακουλάκι...

Το Ultima I έθεσε το σκηνικό για τη δημιουργία του Ultima II. Ο Garriot ξανάγραψε ολόκληρο τον κώδικα σε Assembly (για να επωφεληθεί της ταχύτητάς της) και δημιούργησε ένα καλύτερο και πιο στρωτό παιχνίδι. Και επειδή ήθελε κάτι περισσότερο από ένα φωτοτυπημένο εξώφυλλο και ένα πλαστικό σακουλάκι, άφησε την California Pacific, για να ψάξει για μια νέα εταιρεία παραγωγής.



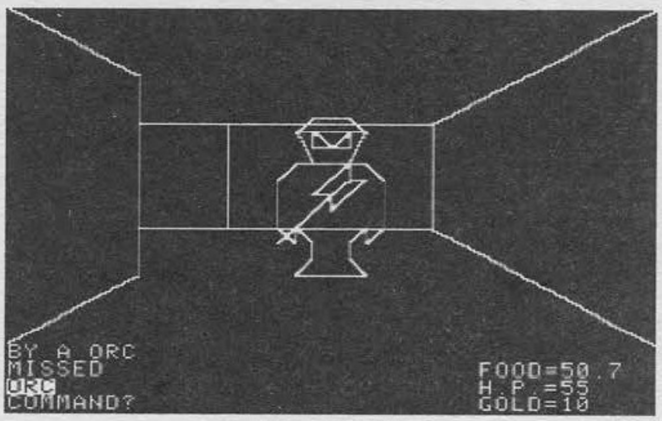
Το φωτοτυπημένο εξώφυλλο του Akalabeth

Η αναζήτηση του Garriot έλαβε τέλος στη Sierra, τη μοναδική εταιρεία που δέχτηκε να εκπληρώσει το αίτημά του για ένα πραγματικό κουτί και έναν υφασμάτινο χάρτη. Ο υφασμάτινος χάρτης, ένα λεπτομερές και κομψό εγχειρίδιο χρήσης και μια ποιοτική συσκευασία θα αποτελούσαν στο εξής ένα από τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των παιχνιδιών της σειράς Ultima.

Αν και ο Garriot και η Sierra είχαν μεγάλη επιτυχία με το Ultima II, δεν κατάφεραν να συμφωνήσουν κατά τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων για το sequel του κι έτσι οι δρόμοι τους χώρισαν. Με τα χρήματα που κέρδισε από το Ultima II, ο Richard και ο αδελφός του Robert ίδρυσαν την Origin Systems. Το Ultima III: Exodus ήταν ο πρώτος τίτλος μιας εταιρείας που έγραψε και συνεχίζει να γράφει ιστορία στο χώρο των computer games. Ακολούθησαν τα Ultima IV έως VIII, καθώς και τα δύο παιχνίδια της σειράς Ultima Underworld, το Stygian Abyss και το Labyrinth Of Worlds. Τα δύο αυτά παιχνίδια ήταν περισσότερο προσανατολισμένα προς τη δράση απ' ό,τι οι άλλοι τίτλοι της σειράς, προσέφεραν όμως την ίδια διαδραστικότητα, το ίδιο σενάριο και την ίδια ανάπτυξη χαρακτήρων που έκαναν διάσημα τα υπόλοιπα Ultima.

Τα παιχνίδια της σειράς Ultima δημιούργησαν μια ολόκληρη κουλτούρα αφιερωμένη στον εκπληκτικά λεπτομερή κόσμο της Britannia, που ο Garriot δημιούργησε σαν υπόβαθρο των παιχνιδιών του. Υπάρχουν γιαπωνέζικα manga (βιβλία κόμικς), ακόμη και τραγούδια pop αφιερωμένα στα Ultima και ο ίδιος ο Garriot διαδραματίζει έναν σημαντικό ρόλο στη μυθολογία των παιχνιδιών σαν Lord British, το RPG alter-ego του που κατέχει μια πρωταγωνιστική θέση στο σενάριο κάθε παιχνιδιού.

Σήμερα, μετά την τρομερή επιτυχία του Ultima On-Line, της μεταφοράς του συναρπαστικού κόσμου της Britannia στο Internet, και εν αναμονή της κυκλοφορίας του Ultima IX, η σειρά Ultima αποτελεί την πιο επιτυχημένη σειρά RPG όλων των εποχών.



Akalabeth:
Είτε το πιστεύετε, είτε όχι, από εδώ ξεκίνησαν όλα...

ELECTRONIC ARTS - Διανομή

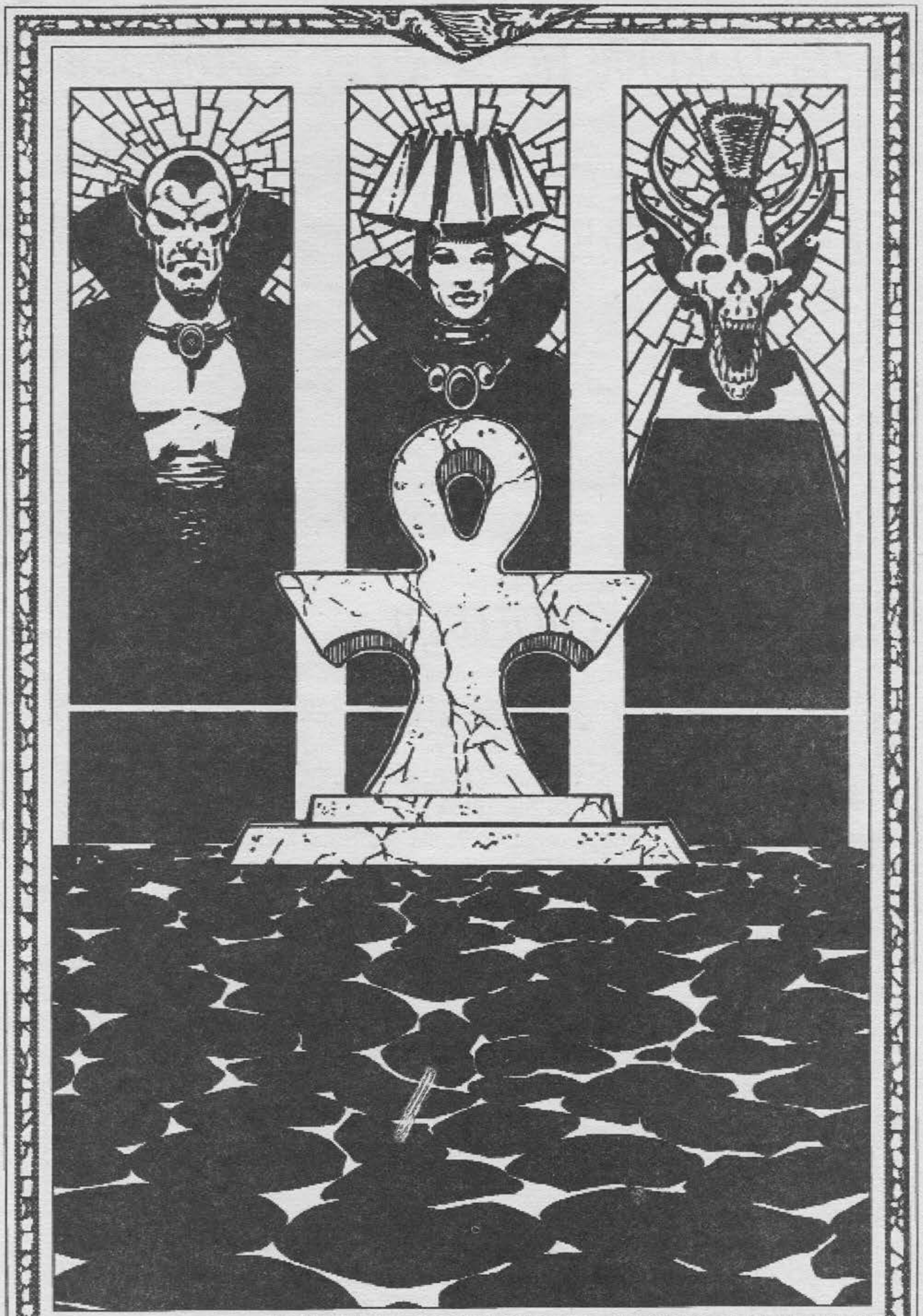
Η ELECTRONIC ARTS, με έδρα το San Mateo, της Callifornia, είναι μια κολοσσιαία εταιρία ανάπτυξης interactive ψυχαγωγικού software. Η ΕΑ ιδρύθηκε το 1982 και τα έσοδά της κατά το οικονομικό έτος 1997 έφτασαν τα 625 εκατομμύρια δολάρια. Η εταιρία αναπτύσσει, εκδίδει και διανέμει παγκοσμίως προϊόντα software για προσωπικούς υπολογιστές και προηγμένα συστήματα ψυχαγωγίας, όπως το Play Station, το Nintendo 64 και το Sega Saturn.

Η ΕΑ κυκλοφορεί τα προϊόντα της σ' ολόκληρο τον κόσμο κάτω από πέντε φίρμες: Electronic Arts, EA SPORTS, Origin SYstems Inc., Bullfrog Productions Ltd. και Jane's Combat Simulation. Επίσης έχει διεθνείς θυγατρικές εταιρίες στην Αυστραλία, τον Καναδά, τη Γαλλία, τη Γερμανία, την Ιαπωνία, τη Σιγκαπούρη, τη Νότιο Αφρική, την Ισπανία, τη Σουηδία και τη Μεγάλη Βρετανία, καθώς και αμερικανικές επιχειρήσεις ανάπτυξης στο San Mateo της California, στη Βαλτιμόρη, στο Texas και στο Seattle.

ORIGIN - Ανάπτυξη

Η ORIGIN είναι ένας διεθνής οργανισμός που ιδρύθηκε το 1983 από τους Richard και Robert Garriot στο γκαράζ των γονιών τους. Αφού αναπτύχθηκε γρήγορα και αναδείχθηκε ως ηγετική εταιρία στο χώρο της ανάπτυξης PC games, η ORIGIN συγχωνεύθηκε με την Electronic Arts το 1992. Η ORIGIN λειτουργεί ανεξάρτητα σαν θυγατρική εταιρεία της Electronic Arts και τα γραφεία της βρίσκονται στο Austin, του Texas. Κυκλοφορώντας κατά μέσο όρο οκτώ τίτλους κάθε χρόνο, καθώς και σχετικά προϊόντα συμπεριλαμβανομένης μιας δημοφιλούς σειράς βιβλίων συμβουλών για computer games, η ORIGIN διατηρεί ένα προσωπικό άνω των 270 υπαλλήλων πλήρους απασχόλησης στους δύο βασικούς τομείς δράσης της: Την Ανάπτυξη Προϊόντων και την Παραγωγή. Με ένα πλήθος παραγωγών, προγραμματιστών, καλλιτεχνών, σχεδιαστών, δοκιμαστών, υπεύθυνων marketing και ομάδων υποστήριξης πελατών, που σχεδιάζουν, αναπτύσσουν και παράγουν καταπληκτικά συστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η ORIGIN παραμένει μια καινοτόμος ηγετική εταιρία στον διαρκώς εξελισσόμενο χώρο του ψυχαγωγικού software. Τα τελευταία 14 χρόνια, έχει παράγει πάνω από 50 διάσημους τίτλους, συμπεριλαμβανομένων των βραβευμένων Wing Commander, Ultima, Crusader, καθώς και των σειρών της Jane's Combat Simulations. Η ORIGIN αναπτύσσει παιχνίδια για PC, Play Station και Sega Saturn, ενώ πολλοί από τους πιο δημοφιλείς τίτλους της μεταφράζονται εξ' ολοκλήρου στα Γερμανικά, τα Γαλλικά και τα Ιαπωνικά.

Το διάσημο motto της ORIGIN, "We create worlds" (Δημιουργούμε Κόσμους), συμβολίζει τον σταθερό στόχο της εταιρίας για την παροχή ανεπανάληπτων ψυχαγωγικών εμπειριών στον απλό χρήστη. Η ORIGIN δημιουργεί κόσμους που χαρακτηρίζονται από τη ρεαλιστική εξομοίωση και την τεχνολογική καινοτομία. Δημιουργεί κόσμους με απαράμιλλη προσοχή στη λεπτομέρεια, θέτοντας συνεχώς νέα στάνταρ στην interactive ψυχαγωγία.



ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ BRITANNIA

Η ιστορία της Britannia είναι μια μακροσκελής και θυελλώδης αφήγηση. Τα παλαιότερα γεγονότα που έχουν καταγραφεί, λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια μιας περιόδου που είναι γνωστή ως η Εποχή του Σκότους. Εκείνο τον καιρό, ολόκληρη η χώρα ήταν γνωστή ως Sosaria και ο Lord British κυβερνούσε ένα μικρότερο έθνος, που ονομαζόταν Britain. Ήταν μια χαώδης και δύσκολη εποχή - αντίπαλα κράτη βρίσκονταν σε διαρκή πόλεμο μεταξύ τους, ενώ οι ληστές και τα τέρατα περιπλανιόνταν ελεύθερα στα περίχωρα και επιτίθενταν στους πιο αδύναμους. Εκείνη την περίοδο ήταν που η χώρα απειλήθηκε από την Τριάδα του Κακού.

Ο πρώτος της τριάδας ήταν ο Mondain, ένας νεαρός άνδρας που είχε κατασφαγιάσει τον πατέρα του (έναν παντοδύναμο και σεβαστό μάγο) και είχε αρπάξει ένα πανίσχυρο μαγικό τεχνούργημα, το οποίο πίστευε ότι θα τον έκανε αθάνατο. Αυτός και οι σατανικοί υποτακτικοί του ερήμωσαν τη χώρα και ξεκίνησαν την εγκαθίδρυση ενός βασιλείου σκότους, που απειλούσε να περικυκλώσει ολόκληρη τη Sosaria. Εκείνη την εποχή ήταν που ο Avatar, που τότε ήταν γνωστός μόνο σαν ο Ξένος (the Stranger), ήρθε για πρώτη φορά από τον άλλο κόσμο, για να απαντήσει στο κάλεσμα του Lord British. Ο Ξένος ήταν που νίκησε τον Mondain και επανάφερε στη Sosaria την ειρήνη για ένα μικρό χρονικό διάστημα.

Ωστόσο, αυτή η ειρήνη σύντομα έλαβε τέλος με την άνοδο της Minax, μαθήτριας του Mondain και γυναίκας του γιου του. Η Minax οργάνωσε τις σκοτεινές δυνάμεις της Sosaria υπό την παντοδύναμη καθοδήγησή της και λεηλάτησε για μια ακόμη φορά τη χώρα με τους φρικτούς απεσταλμένους της. Ξανά, ο Ξένος εμφανίστηκε και πολέμησε το Κακό που αντιμετώπιζε η χώρα, ταξιδεύοντας στο χρόνο και το χώρο και ακολουθώντας τελικά τη Minax στην Εποχή των Θρύλων, πριν τη σκοτώσει.

Μετά το θάνατο της Minax, ο Lord British, που ήταν ευρέως αναγνωρισμένος για τη σοφία και την αρετή του, ανέλαβε την διακυβέρνηση ολόκληρης της Sosaria. Σύντομα, ωστόσο, ένα μυστηριώδες πύρινο νησί αναδύθηκε από τη θάλασσα και για μια ακόμη φορά η ειρήνη στη Sosaria διασπάστηκε. Αυτή τη φορά, ο Ξένος οργάνωσε μια ομάδα τεσσάρων ηρώων και αυτοί οι τέσσερις διέσχισαν ολόκληρη τη χώρα και αντιμετώπισαν γενναία τη φρίκη των υπόγειων λαβυρίνθων της Britannia, έως ότου εντόπισαν και κατέστρεψαν τον πανίσχυρο Exodus, υπερφυσικό παιδί του Mondain και σύντροφο της Minax, μισό άνθρωπο και μισό μηχανή. Αυτό ήταν το τέλος της Τριάδας του Κακού, και κατά τον εορτασμό που ακολούθησε η Sosaria μετονομάστηκε σε Britannia, ένα μοναδικό έθνος ενωμένο υπό τη διακυβέρνηση του Lord British.

Μια περίοδος μεγαλείου και ευημερίας ακολούθησε και ο Lord British έστρεψε την προσοχή του στη φιλοσοφία, τη φύση της αρετής και την τελειότητα του ανθρώπινου είδους. Σε καθεμιά από τις οκτώ πόλεις της Britannia εγκατέστησε ένα ναό, αφιερωμένο στη μελέτη και την τελειότητα καθεμιάς από τις Οκτώ Αρετές. Επιπλέον, ίδρυσε οργανισμούς αφοσιωμένους στις τρεις μεγάλες αρχές της Αλήθειας, της Αγάπης και του Θάρρους. Έστειλε κάλεσμα γι' αυτόν που θα γινόταν ο Avatar, η ζωντανή ενσάρκωση αυτών των αφηρημένων αρετών και αρχών, και για μια ακόμη φορά ο Ξένος απάντησε στο κάλεσμά του. Ο Ξένος πέρασε τη Δοκιμασία των Οκτώ Αρετών και έγινε ο Avatar. Κατά τη διάρκεια των ταξιδιών του, ο Avatar έφερε στο φως το κρανίο του Mondain, που οι θρύλοι έλεγαν ότι έκρυβε μέσα του τη δύναμη για να καταστρέψει κάθε ζωή στον κόσμο της Britannia.

Κατά την ολοκλήρωση του Δρόμου των Οκτώ Αρετών, ο Avatar ξεκίνησε μια αναζήτηση για την

ανεύρεση του Αρχαίου Χειρογράφου της Απόλυτης Σοφίας. Οι θρύλοι συνέδεαν αυτόν τον αρχαίο τόμο με τον υπόγειο λαβύρινθο που ήταν γνωστός ως Stygian Abyss. "Πραγματικά, κανένας δεν έχει ποτέ εξερευνήσει τα βάθη της", έγραψε ο Shamino, που κατάφερε μέσω της μαγείας να αποκτήσει έναν χάρτη των διαδρόμων της. "Δεν μπορώ να φανταστώ τους τρόμους που περιμένουν τον πρώτο που θα τολμήσει να εισβάλει στα ζοφερά βάθη της Stygian Abyss".

Η είσοδος στην Άβυσσο ανακαλύφθηκε σε ένα αχαρτογράφητο νησί, στα νοτι-ανατολικά της χώρας της Britannia, που φυλάσσοταν από έναν στόλο πειρατικών σκαφών επανδρωμένων από τα φαντάσματα αρχαίων πειρατών. Σφυρηλατώντας το δρόμο του πέρα από το στοιχειωμένο στόλο και διαλευκάνοντας τα μυστήρια της Αβύσσου, ο Avatar κατάφερετε τελικά, μαζί με οκτώ δυνατούς Συντρόφους, να πάρει το Αρχαίο Χειρόγραφο της Απόλυτης Σοφίας. Προς τιμήν αυτού του κατορθώματός του, το μυστηριώδες νησί ονομάστηκε "Νήσος του Avatar".

Μετά το θρίαμβο του Avatar, η Britannia πέρασε μια περίοδο αναδόμησης και συνένωσης. Οι προφήτες του βασιλείου σημείωσαν τις ανακαλύψεις του Avatar στη Νήσο του Avatar - ιδιαίτερα, την είσοδο στο σπήλαιο Hythloth (που ήταν σφραγισμένη) και την τοποθεσία του Ναού της Ταπεινότητας (Shrine of Humility). Ο Lord British έκτισε επίσης έναν δεύτερο ναό, όπου τοποθετήθηκε το Χειρόγραφο της Απόλυτης Σοφίας.

Πολλοί γραμματικοί μελέτησαν τα αρχαία αρχεία της χώρας και αναγνώρισαν τη Νήσο του Avatar σαν την προηγούμενη πατρίδα - σε κάποια άλλη εποχή - των μεγάλων δαιμόνων που κατέστρεψαν την Old Magincia εξαιτίας της έλλειψης ταπεινότητας που τη διέκρινε. Τα ίδια όντα φύλασσαν το Ναό της Ταπεινότητας επί αιώνες, αλλά τώρα τα μυστηριώδη πλάσματα είχαν εξαφανιστεί.

Εντωμεταξύ, η επαναφορά του Χειρογράφου στην επιφάνεια από τον υπόγειο τόπο ανάπαυσής του πυροδότησε μια βίαιη σεισμική αναταραχή, που άνοιξε ένα τεράστιο σύμπλεγμα σπηλαίων, το οποίο έγινε γνωστό ως Κάτω Κόσμος (Underworld). Η Μεγάλη Stygian Abyss έγινε μια από τις πολλές εισόδους σ' αυτόν τον υπόγειο κόσμο. Η ηφαιστειακή δράση έσκισε στα δύο το Νησί, ξυπνώντας ξανά το κεντρικό του ηφαίστειο.

Ο Lord British, ηγήθηκε μιας αποστολής για τη χαρτογράφηση των σπηλαίων και αιχμαλωτίστηκε από τρία θραύσματα του χαμένου Τεχνουργήματος της Αθανασίας του Mondain. Εφόσον ο βασιλιάς θεωρούταν νεκρός, την εξουσία του βασιλείου ανέλαβε ο Lord Blackthorn, τον οποίον διέφθηραν οι Shadowlords, οδηγώντας τον στην εγκαθίδρυση ενός διεφθαρμένου ολοκληρωτικού καθεστώς. Και πάλι, ο Avatar, με τη βοήθεια των Συντρόφων, κλήθηκε από το μακρινό του κόσμο για να αντιμετωπίσει την απειλή, αυτή τη φορά σαν επαναστάτης αντιτιθέμενος στο νέο καθεστώς του Blackthorn, και η μαρτυρική του εκστρατεία τον έφερε για μια ακόμη φορά στη Νήσο του Avatar και στον υπόγειο κόσμο που εκτεινόταν κάτω απ' αυτήν. Τελικά, οι Shadowlords καταστράφηκαν, ο Lord British διασώθηκε και ο Blackthorn εξορίστηκε.

Η ειρήνη άνθισε σ' ολόκληρη τη χώρα για πολλά χρόνια, έως ότου ανακαλύφθηκε ότι η νωρίτερη νίκη του Avatar στην ανάκτηση του Χειρογράφου έφερε το δικό της τρομερό τίμημα. Ο σεισμός που επακολούθησε της ανάκτησης του Χειρογράφου κατέστρεψε την πατρίδα των Gargoyles, μιας αρχαίας και πολιτισμένης φυλής που ζούσε στις άκρες του κόσμου της Britannia. Άθελά του, ο Avatar είχε μερικά εκπληρώσει μια αρχεία προφητεία των Gargoyles, ότι ένας ψευδοπροφήτης θα έκλεβε μια μέρα το πιο ιερό τους τεχνούργημα (το Αρχαίο Χειρόγραφο της Απόλυτης Σοφίας), θα κατέστρεφε τη γη τους και θα ηγούταν ενός γενοκτόνου πολέμου εναντίον της φυλής τους. Ο Avatar είχε ήδη εκπληρώσει ένα μέρος της αρχαίας προφητείας των Gargoyles (κλέβοντας άθελά του το Χειρόγραφο και πυροδοτώντας τον καταστροφικό σεισμό) και οι Gargoyles δεν ανυπομονούσαν να τη δουν να εκπληρώνεται πλήρως... Εισέβαλαν στην Britannia και κατέλαβαν και τους οχτώ ιερούς ναούς της Αρετής. Η κατάσταση έμοιαζε απελπιστική, μέχρι που ο Avatar κατάλαβε την πραγματική αιτία της επιθετικότητας των Gargoyles. Επιδεικνύοντας σοφία και πολεμικό ηρωισμό, ο Avatar έδωσε τέλος στη διαφυλετική σύγκρουση δίνοντας πρόσβαση στο Χειρόγραφο τόσο στους ανθρώπους όσο και στους Gargoyles. Τοποθέτησε το Χειρόγραφο στη Δίνη (Vortex) και έδωσε και στους δύο αντιπάλους μαγικούς Φακούς, με τους οποίους μπορούσαν να δουν τον αρχαίο τόμο. Επακολούθησε μια περίοδος ειρήνης, που διήρκεσε σχεδόν διακόσια χρόνια.

Η Αποικία της Αβύσσου

Μερικά χρόνια μετά την ειρήνη μεταξύ των κατοίκων της Britannia και των Gargoyles, ο Sir Cabirus αποφάσισε να ιδρύσει μια πόλη, την Πόλη της Αρετής, όπου θα υπήρχαν συνενωμένες και οι οκτώ αρετές. Προκειμένου να δημιουργήσει αυτήν την κοινότητα, κάλεσε τους πιο πιστούς από τους πολίτες της Britannia να τον βοηθήσουν στο σκοπό του - αρχικά μαχητές και μάγους και μετά τεχνίτες, ακόμα και παιδιά.

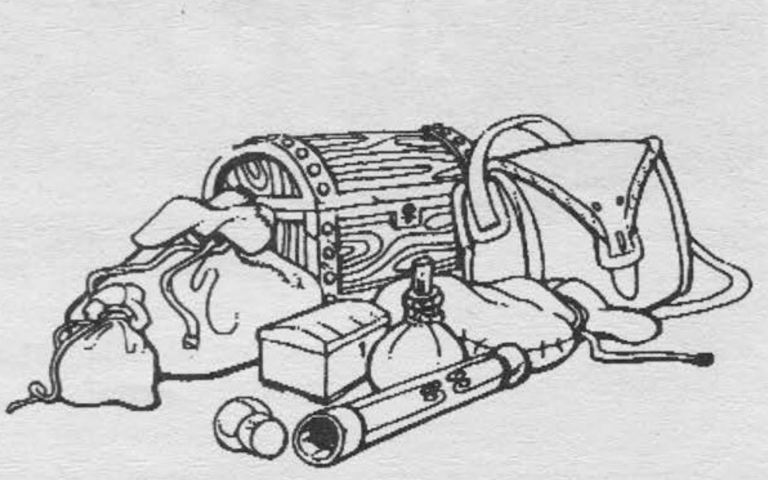
Επίσης, ήθελε να φέρει στη νέα αποικία και όσους δεν ήταν μέλη της πολιτισμένης κοινωνίας της Brittania - πλάσματα των βουνών, των δασών και των βάλτων. Εκείνος ή οι απεσταλμένοι του θα επικοινωνούσαν μ' αυτά τα πρωτόγωνα πλάσματα, θα τους δίδασκαν το Δρόμο του Avatar και θα τα προσκαλούσαν να εγκατασταθούν στην αποικία.

Ο Sir Cabirus αποφάσισε ότι για το καλό ολόκληρης της Britannia αυτό το Κέντρο της Αρετής θα έπρεπε να εγκαθιδρυθεί σ' έναν τόπο όπου θα σφράγιζε μια πύλη που κατά το παρελθόν είχε χρησιμοποιηθεί από Σατανικές δυνάμεις που μάστιζαν την Britannia. Γι' αυτό το λόγο, επέλεξε τη Νήσο του Avatar, μέσα στη Μεγάλη Stygian Abyss. Με τις ευλογίες του Lord British, ξεκίνησε μαζί με τους αποίκους για τη Νήσο του Avatar. Χαρτογράφησαν την περιοχή και σφράγισαν ξανά την είσοδο στο σπήλαιο Hythloth. Οι εκρήξεις και οι σεισμοί του παρελθόντος είχαν διώξει μακριά πολλά από τα παλιά αρπαχτικά πλάσματα του χάσματος και καθώς το νησί είχε επανασταθεροποιηθεί, οι άποικοι μπόρεσαν να εγκατασταθούν εκεί με σχετική ασφάλεια. Ωστόσο, οι μαχητές τους συνάντησαν πολλούς κινδύνους για να δοκιμάσουν τη Γενναιότητά τους.

Ο Lord British διέταξε να ιδρυθεί ένα χωριό πάνω στην επιφάνεια του νησιού, για να λειτουργεί σαν σημείο επαφής μεταξύ των αποίκων και της υπόλοιπης Britannia. Η διοίκηση της αποικίας ανατέθηκε στο Βαρόνο Almric και οι άνδρες του έκτισαν έναν ισχυρό πέτρινο πύργο και ξεκίνησαν την κατασκευή ενός μικρού οχυρού.

Πέντε χρόνια μετά από την εγκατάσταση των αποίκων στη Νήσο του Avatar, ο Lord British ανακοίνωσε ότι σύντομα θα παραχωρούσε σ' έναν αντιπρόσωπό τους μια θέση στο Συμβούλιό του - αυτό σήμαινε ότι η πόλη τους θα γινόταν ισότιμη με τις Οκτώ Πόλεις των Αρετών.

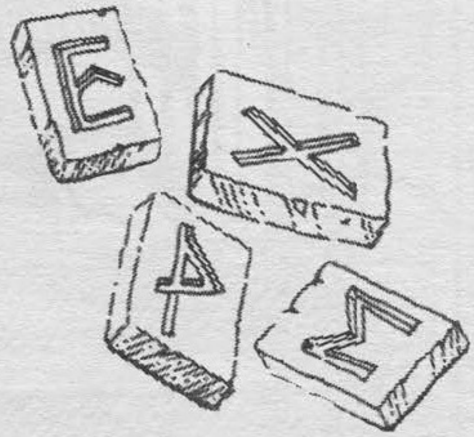
Η ιστορία από αυτό το σημείο μέχρι τις μέρες μας περιβάλλεται από σκοτάδι. Το μόνο γνωστό είναι ότι ο Avatar επέστρεψε μόνο μια φορά, σε μια σχεδόν άγνωστη εκστρατεία με στόχο να αποτρέψει έναν απερίσκεπτο μάγο να επιτρέψει σ' έναν παντοδύναμο δαίμονα, τον Slasher of Veils, να αποκτήσει πρόσβαση στη δική μας πραγματικότητα. Ανίκανος να καταστρέψει τον Slasher, ο Avatar τον εξόρισε στο Αιθερικό Κενό, ξεκινώντας απερίσκεπτα μια ηφαιστειακή έκρηξη που κατέστρεψε μια για πάντα την Μεγάλη Stygian Abyss της Britannia.





Ο Φύλακας και η ιστορία της Μαύρης Πύλης

Στα πρόσφατα χρόνια, ένα πλάσμα υπερφυσικών διαστάσεων που αυτοαποκαλείται "Ο Φύλακας" (The Guardian) προσπάθησε κρυφά να καταλάβει τον κόσμο της Britannia. Λίγα γνωρίζουμε γι' αυτό το πλάσμα - μόνο ότι κατέχει τεράστιες μαγικές δυνάμεις και ότι είναι τρομερά σατανικό. Με τη βοήθεια του μάγου Batlin, δημιούργησε μια οργάνωση γνωστή ως "Η Αδελφότητα", που υποστήριζε ότι ήταν αφοσιωμένη στην ίδρυση μιας νέας πνευματικής φιλοσοφίας. Τα υψηλότερα μέλη της Αδελφότητας, αποκτούσαν σταδιακά δύναμη σ' ολόκληρη τη χώρα, σκορπίζοντας τη διαφθορά και εκτελώντας τους κρυφούς σκοπούς του Φύλακα. Την ίδια εποχή, ο Φύλακας δημιούργησε στην Britannia τρεις γιγαντιαίες "γεννήτριες" από blackrock. Μια απ' αυτές, ο Κύβος, του επέτρεπε να επικοινωνεί τηλεπαθητικά με τους ακόλουθούς του. Μια δεύτερη, το Τετράεδρο, διασπούσε τον μαγικό αιθέρα που αποτελούσε την κινητήρια δύναμη της μαγείας στην Britannia και τρέλλαινε προσωρινά τους μάγους. Και η τρίτη, η Σφαίρα, εμπόδιζε τη λειτουργία των Φεγγαροπυλών. Το blackrock είναι ένα μαγικό συστατικό, ένα μαύρο υλικό που μοιάζει με πολύτιμο λίθο, δεν μπορεί να δουλευτεί από κανένο γνωστό φυσικό μέσο και είναι αδιαπέραστο από οποιαδήποτε μαγική ενέργεια. Εντωμεταξύ, οι ακόλουθοι του Φύλακα ήταν απασχολημένοι με την κατασκευή της Μαύρης Πύλης, μιας μαγικής πύλης που θα έδινε στον Φύλακα πρόσβαση στη διάσταση της δικής μας πραγματικότητας. Πράγματι, φάνηκε ότι το σχέδιο του Φύλακα προχωρούσε καλά. Κι αν δεν ήταν ο Avatar, που επέστρεψε από την πρώτη εκτεταμένη περίοδο των διακοσίων Britannian-ων χρόνων, τα πάντα θα είχαν χαθεί. Ο Avatar όμως ήταν ο πρώτος που ανακάλυψε τη σατανική πραγματική φύση της Αδελφότητας, που απενεργοποίησε τις τρεις γεννήτριες και που, τελικά, ανακάλυψε την τοποθεσία της Μαύρης Πύλης και την κατέστρεψε. Θα πρέπει να δώσουμε έμφαση στο μέγεθος της αυτοθυσίας του Avatar σ' αυτό το θέμα, καθώς η Μαύρη Πύλη αποτελούσε το μόνο τρόπο για την επιστροφή του στην πατρίδα του, τη Γη. Από τότε, οι κάτοικοι του βασιλείου αφιερώθηκαν σ' ένα τεράστιο σχέδιο αναδιοργάνωσης. Η διαφθορά του Φύλακα είχε εξαπλωθεί, αφήνοντάς τους με πολλά δύσκολα προβλήματα. Για παράδειγμα, πρέπει να επανενσωματώσουν τα μετανοημένα μέλη της Αδελφότητας στην κοινωνία τους, να αναζωογονήσουν την οικονομία της χώρας, να θεραπεύσουν όσους υποφέρουν από δηλητήριο φιδιού και να καθαρίσουν το μολυσμένο περιβάλλον της Britannia. Η Αναδιοργάνωση είναι μια πανεθνική προσπάθεια για την επιδιόρθωση της κοινωνικής και περιβαλλοντολογικής αποσύνθεσης που εξαπλώθηκε στην Britannia από την Αδελφότητα. Εφαρμόζεται σε όλα τα επίπεδα της κυβέρνησης, από τον Lord Breitish και το Υψηλό Συμβούλιο της Britannia, έως τους πολίτες κάθε πόλης. Σε προσωπικό επίπεδο, κάθε πολίτης εξετάζει τη δική του ζωή, αποφασίζοντας ο ίδιος πώς και πόσο τον επηρρέασε η Αδελφότητα. Είναι όμως καλό που ο Avatar βρίσκεται εκεί, για να τους βοηθήσει σ' αυτό το σκοπό και να υπερασπίσει το βασίλειο από οποιεσδήποτε μελλοντικές απειλές.





ΗΓΕΤΕΣ ΤΗΣ BRITANNIA

Παρόλο που η Britannia ξεκίνησε ως μοναρχία, ο Lord British άλλαξε σύντομα τον τρόπο διακυβέρνησης, ώστε να συμπεριλάβει ένα Σύνταγμα και ένα Συμβούλιο, το οποίο θα απαρτιζόταν από έναν αντιπρόσωπο από καθεμιά από τις οκτώ πόλεις της Britannia. Μέχρι σήμερα, η Britannia διοικείται σε τοπικό επίπεδο από το δήμαρχο κάθε πόλεως - φαίνεται ότι ο ίδιος ο Lord British δεν χρειάζεται να επεμβαίνει, παρά μόνο σε περίπτωση κρίσης. Είναι γεγονός όμως ότι οι Οκτώ Αρετές έθεσαν τις βάσεις για τη δίκαιη διακυβέρνηση της Britannia. Οι ανώτατοι αξιωματούχοι συνεδριάζουν στο Κάστρο British, όπου κατοικεί ο ίδιος ο Lord British και το έμπιστο προσωπικό του.

Κάθε κάτοικος της Britannia θα πρέπει να γνωρίζει κάποια βασικά πράγματα για τους πιο εξέχοντες πολίτες της κι έτσι περιλαμβάνουμε μια σύντομη παρουσίασή τους. Η παρακμή της Αδελφότητας έθεσε σε δυσμένεια πολλούς από τους εξέχοντες πολίτες και οδήγησε σε μια εκτενή πολιτική αναδιοργάνωση. Μερικοί από τους εξέχοντες πολίτες κατέχουν υψηλά αξιώματα και άλλοι απλά ταξιδεύουν χωρίς συγκεκριμένες αρμοδιότητες. Όλοι τους όμως έχουν διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στο παρελθόν της Britannia και σ' αυτήν την εποχή της Αναδιοργάνωσης είναι υπεύθυνοι για το μέλλον της.



Ο Lord British ηγείται του Μεγάλου Συμβουλίου (Great Council). Όπως ο Avatar, έτσι και ο Lord British είναι γεννημένος στον κόσμο που λέγεται Γη και γι' αυτό ζει περισσότερο από τους ιθαγενείς Britannians. Από τις απαρχές της ιστορίας της Sosaria, καθοδήγησε το λαό του και μέσω της μεγάλης του σοφίας, αναδείχθηκε σταδιακά στον βασιλιά-φιλόσοφο της Britannia.

Ο Lord Draxinusom, εξακολουθεί να είναι επίτιμος άρχοντας του έθνους των Gargoyles, ακόμα και τώρα που ο λαός του έχει αποδιοργανωθεί, λόγω της αναγκαστικής μετανάστευσής του στην Britannia. Παρ' όλα αυτά, όλοι εξακολουθούν να τον σέβονται επειδή είναι ένας σοφός άρχοντας, ο οποίος βοήθησε τον λαό του να ξεπεράσει τη δυσκολότερη κρίση στην ιστορία του.



Ο Sir Dupre, ο οποίος πρόσφατα χρίστηκε Ιππότης του Βασιλείου (Knight Of The Realm), ήταν σύντροφος του Avatar από τις ημέρες του Exodus. Είναι ο πιο αξιόπιστος μαχητής (και η καλύτερη συντροφιά στο ποτό...) που θα μπορούσε να επιθυμήσει κάποιος.

Ο Feridwin, ένας κάτοικος του Paws, αναγνωρίστηκε μόλις πρόσφατα ως ο πιο φιλάνθρωπος πολίτης της Britannia. Είναι πρώην μέλος της Αδελφότητας και ένας από τους λίγους που κατάφεραν να χρησιμοποιήσουν τα μέσα της Αδερφότητας για το καλό της κοινωνίας, ιδρύοντας ένα καταφύγιο για τους κατατρεγμένους.

Ο Geoffrey δοξάστηκε αρχικά πολεμώντας στο πλευρό του Ξένου (Stranger) στην Εκστρατεία του Avatar. Πρόσφατα έγινε ένας από τους πιο έμπιστους βοηθούς του Lord British, καθώς και ο αρχηγός της σωματοφυλακής του.

Ο Iolo ο Βάρδος είναι ο σύντροφος του Avatar από την εποχή της επίθεσης του Mondain. Όπως ο Avatar και ο Lord British, ο Iolo γεννήθηκε στη Γη, παρόλο που αποφάσισε να περάσει την ζωή του εδώ, στην Britannia.

Η Julia, που εξασκεί το επάγγελμα του γανωματή, είναι ευρέως γνωστή και σαν μια ιδιοφυής μηχανικός, ενώ φημίζεται για τον ηρωισμό που επέδειξε στην πρόσφατη περίοδο κρίσεως στην Britannia. Ο οξύθυμος χαρακτήρας της είναι θρυλικός.



H Miranda είναι μία από τις τρεις γυναίκες του Μεγάλου Συμβουλίου της Britannia και είναι ίσως η πιο προοδευτική από τους ηγέτες της χώρας. Υποστηρίζει την ισότητα των δύο φύλων στην κοινωνία και εργάζεται με πάθος για την αντιμετώπιση της περιβαλλοντολογικής κρίσης της Britannia.



O Nelson, αν και βρίσκεται προσωρινά στην Britain, είναι ο διευθυντής της Σχολής (Lycaeum) του Moonglow και θεωρείται ο πιο επιτυχημένος λόγιος στην Britannia, εξαιρουμένου πιθανότατα του Gargoyle Inforlem.



O Nystul, είναι ο Μάγος της Αυλής του Lord British.



O Patterson είναι ο δήμαρχος της Britain, της μεγαλύτερης πόλης της Britannia. Παρόλο που ο Patterson εξελέγη δήμαρχος κυρίως λόγω της τεράστιας υποστήριξης της Αδελφότητας, απέδειξε ότι είναι άξιος και ικανός στα καθήκοντά του και διατήρησε το αξίωμά του ακόμα και μετά την διάλυση της Αδελφότητας.



H Λαίδη Tory είναι προικισμένη με αξιοσημείωτες διαισθητικές ικανότητες. Κατοικεί στο Serpent's Hold και σ' αυτήν προσφεύγουν όσοι θέλουν να πάρουν συμβουλές για προσωπικά θέματα.

ΟΙ ΟΚΤΩ ΑΡΕΤΕΣ

Οι Οκτώ Αρετές αντιπροσωπεύουν τα υψηλότερα ιδεώδη της κοινωνίας της Britannia, όπως καθορίστηκαν από τον Λόρδο British και η αποκατάσταση τους και εφαρμογή τους είναι ένας από τους μεγαλύτερους στόχους της Αναδιοργάνωσης. Οι πιο πολλοί κάτοικοι της Britannia απομακρύνθηκαν από το μονοπάτι της Αρετής κατά την εποχή της Μαύρης Πύλης (Black Gate) και απομένει να δούμε, αν αυτοί που θα ενηλικιωθούν θα σταθούν ικανοί να επανέλθουν στο μονοπάτι της αναζήτησης της Αρετής. Ελπίζουμε ότι ο Avatar θα δώσει το παράδειγμα εκπληρώνοντας ξανά και ξανά την 'Αναζήτηση του Avatar': Την προσπάθεια για νοητική, φυσική και ηθική τελειότητα και τη μάχη ενάντια στο κακό που κρύβεται μέσα μας και έξω στον κόσμο.
Οι Οκτώ Αρετές παραθέτονται εδώ περιληπτικά, με την ελπίδα ότι αυτές οι σύντομές εξηγήσεις θα μεταδώσουν κάτι από το πνεύμα κάθε αρετής. Παρ' όλα αυτά, η βαθύτερη κατανόηση κάθε αρετής δεν θα προέλθει από μια τυπωμένη σελίδα, αλλά θα πρέπει μάλλον να ανακαλυφθεί εμπειρικά. Ακόμη και η πιο ακριβής έκθεση της φύσης κάθε αρετής μεταδίδει λίγα, συγκριτικά με το ελκυστικό παράδειγμα κάποιου που εξασκεί αληθινά τις αρετές στις σχέσεις του με τους συνανθρώπους του.

Η ΤΙΜΙΟΤΗΤΑ είναι το επακόλουθο της ειλικρίνειας, με σεβασμό στον εαυτό μας και στις άλλες οντότητες.

Η ΣΥΜΠΟΝΟΙΑ, είναι η αρετή της κατανόησης των αισθημάτων των άλλων.

Η ΓΕΝΝΑΙΟΤΗΤΑ, είναι το κουράγιο να υπερασπίζεσαι την αρετή, ακόμα και σε καθεστώς φυσικής ή ψυχικής απειλής.

Η ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ είναι η σοφία της διάκρισης του σωστού και του λάθους στις ανθρώπινες πράξεις.

Η ΘΥΣΙΑ είναι η τοποθέτηση των συμφερόντων των άλλων και των σκοπών της αρετής πάνω από τα δικά μας συμφέροντα.

Η ΤΙΜΗ είναι το κουράγιο να υπερασπιζόμαστε την αλήθεια ακόμα και σε αντίξοες συνθήκες.

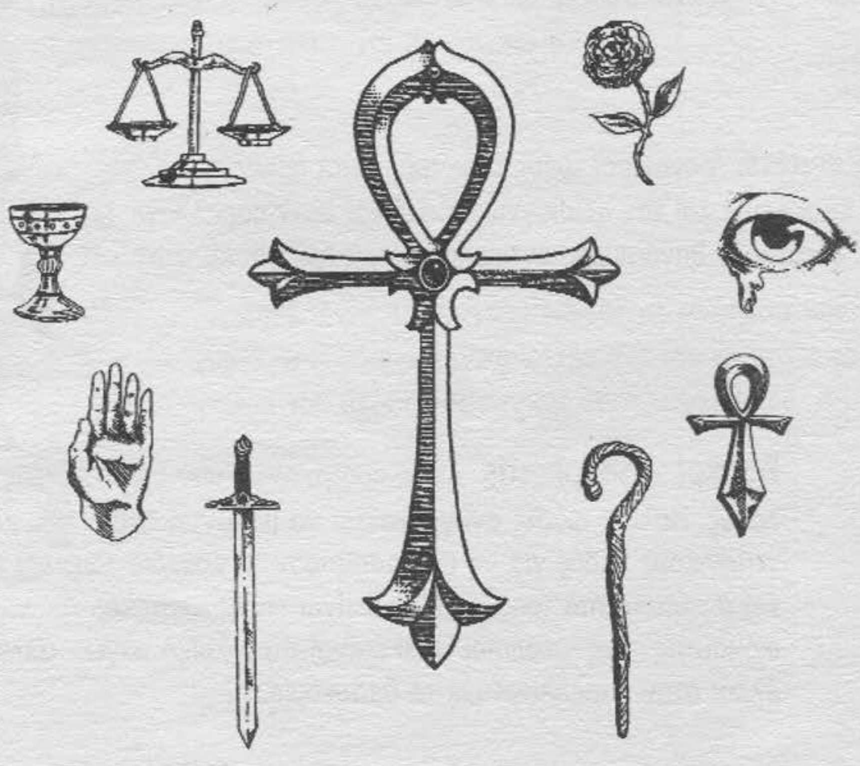
Η ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ είναι το ενδιαφέρον για τον εσωτερικό κόσμο του άλλου και η συνειδητοποίηση της αγάπης που ενώνει τον εσωτερικό μας κόσμο με αυτόν των γύρω μας.

Η ΤΑΠΕΙΝΟΦΡΟΣΥΝΗ είναι η αναγνώριση της αξίας όλων των πλασμάτων και η αντίληψη της θέσης μας ανάμεσα στους άλλους, άσχετα από τα προσωπικά επιτεύγματά μας ή τα λάθη μας.

Οι Οκτώ Αρετές μπορούν να συνοψισθούν σε τρεις μεγάλες Αρχές:
Την Αλήθεια, την Αγάπη και το Θάρρος.

ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Η απειλή του Φύλακα μάς άφησε νέες γνώσεις για την ύπαρξη άλλων διαστάσεων. Είναι γνωστό από χρόνια ότι ορισμένοι άνθρωποι όπως ο Avatar και ο Lord British ταξίδευαν μπροστά και πίσω μεταξύ των κόσμων της Γης και της Britannia μέσω των Φεγγαροπυλών, τώρα όμως είναι φανερό ότι υπάρχουν πολύ περισσότερες διαστάσεις στο πολυσύμπαν από αυτές τις δύο. Ξεκάθαρα, η Γη είναι μια διάσταση πιο προσβάσιμη στην Britannia απ' ότι οι περισσότερες άλλες, αλλά γιατί συμβαίνει αυτό και τι άλλες διαστάσεις υπάρχουν κοντά, παραμένει ακόμη ένα αναπάντητο ερώτημα. Επίσης, έχει παρατηρηθεί ότι διάφορα γεγονότα, ακόμη και μεμονωμένοι άνθρωποι στην Γη και στην Britannia μοιάζουν μεταξύ τους σ' ένα βαθμό που δεν είναι κατανοήσιμος σαν σύμπτωση. Φαίνεται ότι από πολλές απόψεις οι δύο διαστάσεις υπάρχουν παράλληλα, σαν μια κάποια αρχή συμμετρίας και συνδετικότητας να λειτουργεί μεταξύ όσων από αυτές έρχονται σε επαφή. Ή ίσως σ' αυτήν την περίπτωση να ισχύει το αντίστροφο - διαστάσεις που μοιάζουν μεταξύ τους να είναι πιο πιθανόν να έρθουν σε επαφή.



ΚΛΑΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Όσοι αγαπούν τα ταξίδια και την περιπέτεια μπορούν να ακολουθήσουν μερικά επαγγέλματα, το καθένα από τα οποία εστιάζει στην εξάσκηση και την τελειοποίηση ενός συγκεκριμένου συνόλου ικανοτήτων.



Μάγοι - Mages. Οι μάγοι είναι αφιερωμένοι στο χειρισμό των μαγικών δυνάμεων για να επιτύχουν τους σκοπούς τους. Η Εξυπνάδα (Intelligence) είναι το βασικό προσόν για έναν χρήστη της μαγείας, προκειμένου να μάθει και να εξαπολύει μαγικά ξόρκια καθώς και για να ανακαλύψει νέους τρόπους εφαρμογής ενός γνωστού spell ("μαγικού") για την επίλυση ενός δύσκολου προβλήματος.



Μαχητές - Fighters. Αυτοί αφιερώνονται ολοκληρωτικά σε όλες τις μορφές πολεμικών τεχνών. Η υπεροχή τους έναντι των εχθρών τους εξαρτάται από την αποτελεσματική χρήση των φυσικών τους δυνάμεων.



Καταδρομείς - Rangers. Μοναχικοί τύποι, ασυντρόφευτοι ήρωες εκπαιδευμένοι στη δασοκομία και την φυσιογνωσία. Ειδικοί στην παραλλαγή και την ιχνηλασία, αποτελούν θανάσιμους αντιπάλους όταν βρίσκονται στην άγρια φύση.



Βοσκοί - Shepherds. Αυτοί προέρχονται από υπερήφανους αγροτικούς λαούς. Πολλές φορές αναγκάζονται να μάχονται άγρια ζώα και εχθρικούς γειτονικούς λαούς για να υπερασπιστούν τα κοπάδια τους και έτσι η απλότητα και η ταπεινότητά τους μπορεί να είναι παραπλανητικές. Διαφέρουν στις ικανότητές τους - κάποιοι είναι ικανοί στην λαϊκή μαγεία, άλλοι στη μάχη και άλλοι στην παραλλαγή και τη δασοκομία.



Βάρδοι - Bards. Οι βάρδοι περιπλανούνται στη χώρα, μαθαίνοντας για γενναία και ασυνήθιστα κατορθώματα (που πολλές φορές πετυχαίνουν και οι ίδιοι), τα οποία συντηρούν στη μνήμη των λαών, τραγουδώντας τα. Όχι μόνο είναι μορφωμένοι και ετοιμόλογοι, αλλά όποιος ταξιδεύει πεζός τόσο συχνά όσο αυτοί, θα πρέπει να είναι πολύ ικανός στο να μάχεται μόνος και να εξαπολύει όταν χρειάζεται και μερικά spells.



Δρυΐδης - Druid. Λόγω της αφοσίωσής τους στην φύση και την κατανόησής της, οι Δρυΐδες είναι ένα απαραίτητο επάγγελμα μετά την περιβαλλοντολογική καταστροφή της Britannia. Οι περισσότεροι δεν κυκλοφορούν βαριά οπλισμένοι και για να αποφύγουν την μάχη, είτε βασίζονται περισσότερο στη μαγεία τους και στις γνώσεις τους για τη φύση, είτε χρησιμοποιούν το περιβάλλον τους προς όφελός τους.



Paladins. Είναι μια εξειδικευμένη ομάδα πολεμιστών, αφιερωμένων στη μάχη για την υπεράσπιση ενάρετων σκοπών. Λόγω της ιδεολογικής βάσης της πολεμικής τους εκπαίδευσης είναι χαρισματικοί και μπορούν να προσελκύσουν και άλλους στην ομάδα τους. Το κουράγιο και η επιμονή τους στην αντιμετώπιση του κακού τους βοηθά πολλές φορές να αναδειχθούν νικητές σε καταστάσεις όπου πολεμιστές με λιγότερη πίστη στο σκοπό τους αποτυγχάνουν.



Tinkers. Ένας Tinker είναι ειδικός σε οτιδήποτε απαιτεί επιδεξιότητα και γνωρίζει πολλά μηχανικά κόλπα. Για την επιβίωσή του βασίζεται στην γνώση του σχετικά με παγίδες και κλειδαριές και στην ικανότητά του να επισκευάζει όπλα και πανοπλίες.

ΠΛΑΣΜΑΤΑ

Νυχτερίδες - Bats



Είναι μικρά ιπτάμενα θηλαστικά, σχεδόν τυφλά, τα οποία προσανατολίζονται εκπέμποντας ήχους υψηλής συχνότητας - δεν γνωρίζουμε αν σ' αυτή τη διαδικασία παίζει κάποιο ρόλο η μαγεία. Ενεργούν μόνο στο σκοτάδι και ζουν στα πυκνά δάση ή κάτω από τη γη.

Γνωρίζουμε δύο βασικά είδη νυχτερίδας. Οι νυχτερίδες των σπηλαίων (cave bats) είναι μικρές και σχετικά ειρηνικές - συνήθως επιτίθενται μόνο αν δεχθούν πρόκληση. Αν και είναι δύσκολο να τις πετύχετε, προξενούν ελάχιστη ζημιά σ' έναν κατάλληλα θωρακισμένο αντίπαλο και μπορούν να σκοτωθούν με ένα χτύπημα. Φυσικά, είναι πιο επικίνδυνες, όταν βρίσκονται συγκεντρωμένες σε σμήνη.



Οι νυχτερίδες-βαμπίρ (vampire bats) είναι μεγαλύτερες από τα ξαδέρφια τους και είναι αναγνωρίσιμες από το κόκκινο χρώμα τους. Είναι άγρια αρπαχτικά και λέγεται ότι επιτίθενται και σε ανθρώπους. Η δαγκωματιά της νυχτερίδας-βαμπίρ απελευθερώνει ένα δηλητήριο, αρκετά δυνατό για να κάψει το δέρμα. Θα πρέπει να έχετε το νου σας για ξαφνικές επιθέσεις τους από ψηλά.

Bloodworms



Τα bloodworms είναι μεγάλα, πράσινα, σαρκοφάγα σκουλήκια που το μήκος του μπορεί να φτάσει τα δύο μέτρο. Συνήθως τα συναντάμε κάτω από τη γη, αλλά πολλές φορές βγαίνουν και στην επιφάνεια. Είναι ιδιαίτερα επιθετικά και θα επιτεθούν σε οποιοδήποτε ζωντανό πλάσμα, ανεξάρτητα από το μέγεθός του.

Αν και τα bloodworms σκοτώνονται εύκολα, η δαγκωματιά τους είναι εξαιρετικά δηλητηριώδης. Περισσότεροι από ένας ιππότες έχουν πεθάνει απ' αυτό το σκουλήκι νομίζοντας ότι είναι απρόσβλητοι από ένα τόσο... "τιποτένιο" πλάσμα.

Δαίμονες - Daemons



Η διάσταση της Britannia δέχεται συχνά επισκέψεις από κάποια πλάσματα γνωστά ως δαίμονες. Πολύ λίγα ξέρουμε για αυτούς εκτός από το ότι είναι ιδιαίτερα μοχθηροί και εξαιρετικά έξυπνοι. Ο δαίμονας που εμφανίζεται πιο συχνά είναι το Imp, ένα μικρό πλάσμα με φτερά, που διακατέχεται από μια διεστραμμένη αίσθηση του χιούμορ. Τα Imps προτιμούν να πετούν ψηλά, ρίχνοντας πέτρες και ενεργειακές σφαίρες στους αντιπάλους τους. Δεν είναι ιδιαίτερα καλοί μαχητές και μπορούν έυκολα να σκοτωθούν με ένα ή δύο χτυπήματα του ξίφους, αν καταφέρετε να τα εξαναγκάσετε σε μάχη σώμα με σώμα.

Για τους υπόλοιπους δαίμονες δεν ξέρουμε σχεδόν τίποτα. Ένας μάγος της Britannia, που ερευνούσε παλιά κείμενα σχετικά με την επίκληση δαιμόνων, εξαφανίστηκε. Οι σημειώσεις του αναφέρονται σε ένα πλάσμα με το όνομα "καταστροφέας" (destroyer) αλλά είναι δυσανάγνωστες.

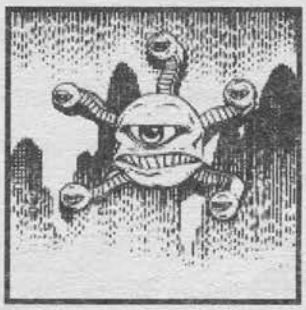
Elementals



Ένα elemental αποτελεί μια ζωντανή ενσάρκωση ενός από τα τέσσερα στοιχεία της φύσης: της Γης, του Αέρα, της Φωτιάς και του Νερού. Πέρα από αυτά δεν γνωρίζουμε πολλά - η προέλευσή τους είναι απροσδιόριστη και τα κίνητρά τους ανεξιχνίαστα. Όταν θυμώνουν είναι ικανά να απελευθερώσουν μεγάλες καταστροφικές δυνάμεις.

Για παράδειγμα, το elemental της φωτιάς (fire elemental), το οποίο εμφανίστηκε στα χάσματα που δημιουργήθηκαν μετά τις εκρήξεις λάβας της παλαιάς εποχής, είναι ένας από τους πιο δύσκολους εχθρούς της Stygian Abyss. Πρώτα απ' όλα, αυτά τα πλάσματα μπορούν να εξαπολύσουν εναντίον σας μέρη του σώματός τους - μπάλες ζωντανής φωτιάς. Δεύτερον, είναι φοβεροί πολεμιστές: Επιτίθενται γρήγορα με τα φλεγόμενα χέρια τους, είναι αρκετά ευκίνητα, ώστε να αποφεύγουν τα περισσότερα χτυπήματα, και αρκετά σκληροί για να αντέχουν ισχυρά πλήγματα. Καθώς μπορούν να σκοτώσουν έναν άνθρωπο με ελάχιστα μόνο χτυπήματα, συχνά είναι φρόνιμο να τα αποφεύγετε, προσπερνώντας ήσυχα και από απόσταση (Λένε ότι τα elementals είναι σχεδόν τυφλά).

Gazers



Αυτές οι αιωρούμενες σφαίρες με τα πολλά μάτια, είναι το προϊόν της τρέλας ενός διεστραμμένου μάγου, ή ίσως μιας μεγαλοφυΐας, δεδομένου ότι μόλις δημιουργήθηκαν, οι Gazers αποδείχθηκαν ιδιαίτερα ευπροσάρμοστοι στο υπόγειο περιβάλλον και πολλαπλασιάστηκαν ραγδαία. Κανείς δεν ξέρει τι τρώνε ή αν είναι νοήμονες. Έχει παρατηρηθεί ότι ορισμένοι χρησιμοποιούν τη μαγεία, αλλά δεν μπορούμε να πούμε, αν αυτό αποτελεί μια επίκτητη γνώση ή μια έμφυτη ικανότητα. Μην υποτιμάτε αυτόν τον εχθρό, καθώς η επίθεση ενός Gazer -την οποία μπορείτε να καταλάβετε από το κλείσιμο του μεγάλου κεντρικού του ματιού ή την περιστροφή ενός πλοκαμιού του- προκαλεί βαθιά κοψίματα σαν από λεπίδα ξίφους, ενώ η περίπτωση αστοχίας είναι πολύ σπάνια.

Φαντάσματα - Ghosts



Οι νεκροί της Britannia δεν αναπαύονται πάντα ειρηνικά. Μερικές φορές, όταν κάποιος πεθαίνει, δεν αφήνει ήσυχα αυτόν τον κόσμο, αλλά ένα πλάσμα που ονομάζεται φάντασμα παίρνει τη θέση του. Τα φαντάσματα είναι συχνά μοχθηρά και μπορούν να ρουφήξουν θερμότητα από το ανθρώπινο σώμα. Το λευκό φάντασμα (white ghost) μπορεί εύκολα να διασκορπιστεί στον αέρα με το κατάλληλο όπλο, αλλά το κόκκινο στοιχειό (haunt) και το μαύρο φάντασμα (dire ghost) είναι πιο ανθεκτικά.

Γιγαντιαία Ποντίκια - Giant Rats



Μακριά από πόλεις, χωριά και σπίτια, τα ποντίκια μεγαλώνουν και φθάνουν στο μέγεθος γατιών και σκυλιών. Τέτοια ποντίκια ζουν συνήθως κάτω από τη γη, τρώγοντας μικρότερα ζώα ή αποφάγια που έχουν αφεθεί από άλλους κατοίκους των σπηλαίων. Καμιά φορά μάλιστα, συνεργάζονται για να νικήσουν μεγαλύτερα θύματα.

Το γιγαντιαίο μαύρο ποντίκι (giant tan rat) είναι το πιο κοινό από αυτά τα πλάσματα, αλλά σε μεγαλύτερα βάθη ζει το μεγάλο γκρι ποντίκι (great grey rat), που είναι μολυσμένο με επικίνδυνα μικρόβια, τα οποία μεταδίδει στο θύμα του με κάθε δαγκωματιά.

Γιγαντιαίες Αράχνες - Giant Spiders



Κάτω από τη γη, η συνηθισμένη μικρή αράχνη μπορεί να γίνει τεράστια. Η κοινή γιγάντια αράχνη (giant spider) έχει γκρι χρώμα και φτάνει το μέγεθος ενός πολύ μεγάλου σκύλου. Συχνά, οι γιγάντιες αράχνες επιτίθενται ανά ζεύγη ή μεγαλύτερες ομάδες, προστατεύοντας η μία την άλλη στις μάχες. Για να επιτεθούν σ' έναν αντίπαλο στέκονται στα πίσω πόδια τους. Η αράχνη λύκος (wolf spider) είναι μικρότερη, αλλά η δαγκωματιά της είναι δηλητηριώδης. Μπορεί κανείς να την αναγνωρίσει από την καφεκόκκινη γούνα της. Η μεγάλη λευκή αράχνη, που κατοικεί στα βάθη του υπόγειου κόσμου, ονομάζεται Dread Spider και είναι από τις πιο δηλητηριώδεις.

Goblins



Ο λαός των Goblins προέρχεται από τα απαγορευμένα πια πειράματα των πρώτων μάγων, τα οποία πραγματοποιήθηκαν λίγο πριν η μαγεία απαγορευθεί στην Britannia. Αργότερα, την Εποχή του Σκότους (Age of Darkness), ο Exodus, ο άνθρωπος-μηχανή, πολλαπλασίασε τα Goblins και έφτιαξε έναν μεγάλο στρατό, με τον οποίο επιτέθηκε στη χώρα. Μετά την πτώση του τα Goblins αποσύρθηκαν σχηματίζοντας δύο έθνη. Το Πράσινο και το Γκρι.

Όταν ξεκίνησε η Εποχή του Avatar (Age Of Avatar), ο Λόρδος British έδωσε αμνηστία σε όλα τα τέρατα που θα ορκίζονταν ότι θα ακολουθούσαν το μονοπάτι της Αρετής και από τότε πολλά Goblins έγιναν μέλη της κοινωνίας της Britannia, παρόλο που είναι πλάσματα εσωστρεφή και ζουν στις δικές τους περιοχές. Θα σας συμβουλεύαμε πάντως να προσέχετε όσα συναντήσετε στον δρόμο σας, μακριά από την προστασία της πόλης, καθώς είναι βίαια πλάσματα και μερικά έχουν ακόμη την τάση να επιστρέφουν στην παλιά ληστρική φύση τους. Ένα μοναχικό Goblin είναι πιο αδύναμο από έναν άνθρωπο, γι' αυτόν όμως τον λόγο πολλές φορές ταξιδεύουν σε ομάδες.

Ακέφαλοι - Headless



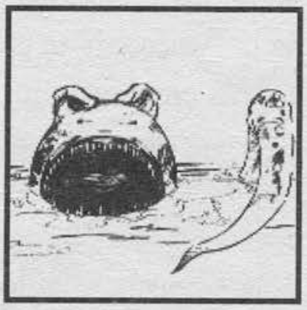
Αυτά τα πλάσματα πρέπει να είναι το αποτέλεσμα μια σκληρής φάρσας εις βάρος ενός πανίσχυρου ανθρώπου ή της ίδιας της φύσης. Οι Ακέφαλοι έχουν παραμορφωμένα σώματα, από τα οποία λείπει ο λαιμός και το κεφάλι. Δεν ξέρουμε πώς τρέφονται ή πώς αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους. Ωστόσο, έχουν κάποιον τρόπο να εντοπίζουν τους αντιπάλους τους και μόλις καταλάβουν ότι ένας άνθρωπος βρίσκεται κοντά τους θα πολεμήσουν μέχρι θανάτου. Είναι άγρια εκτρωματικά πλάσματα, που πρέπει να αποφεύγονται.

Liches



Πολλές φορές πολύ γερασμένοι και εξαιρετικά δυνατοί μάγοι επιλέγουν να μην πεθάνουν φυσιολογικά, αλλά να γίνουν liches. Σε αυτές τις περιπτώσεις, τα σώματά τους πεθαίνουν, αλλά οι εγκέφαλοί τους ζουν και κινούν το νεκρό σώμα. Αυτά τα πλάσματα είναι πάντα μόνα τους και τα πιο πολλά είναι ερευνητές που διεξάγουν μυστικές έρευνες. Οποιοσδήποτε μάγος είναι ικανός να γίνει liche πρέπει να είναι εξαιρετικά νοήμων και να κατέχει την αρχαία μαγεία. Συνήθως ένα liche είναι εντελώς παρανοϊκό.

Lurkers



Αυτά τα πλάσματα βρίσκονται συνήθως κάτω από την επιφάνεια των νερών μιας υπόγειας ή απομονωμένης λίμνης. Παραμονεύουν, έχοντας τα μάτια τους και λίγα από τα πλοκάμια τους ελάχιστα πάνω από την επιφάνεια του νερού, σε ετοιμότητα για κυνηγούς ή θηράματα. Στις περισσότερες περιπτώσεις, αυτά τα πλάσματα δεν θα ενοχλήσουν κανέναν που δεν θα μπει στο νερό, αν και μπορεί να ανιχνεύσουν τη θέση κάποιου και να τον ακολουθήσουν από απόσταση. Ωστόσο, αποτελούν μεγαλύτερο κίνδυνο στο νερό, καθώς είναι προσαρμοσμένοι στην μάχη μέσα στο νερό και μόνο η μάζα του σώματός τους είναι αρκετή για να εμποδίσει την πρόσβαση ενός κολυμβητή σ' ένα στενό πέρασμα. Καθώς τα Lurkers βουλιάζουν μόλις σκοτωθούν, δεν ξέρουμε αν αναπνέουν νερό ή αέρα ή τι σχήμα έχει το κάτω μέρος του σώματός τους.

Mongbats



Αυτά τα ιπτάμενα πλάσματα είναι γρήγορα και σκληρά και έχουν κακές διαθέσεις. Αυτά τα υβριδικά πλάσματα ζουν και κάτω και πάνω από το έδαφος, όπου κατοικούν σε βραχώδεις και ορεινές περιοχές. Προφανώς, η έννοια της "τίμιας μάχης" τούς είναι άγνωστη και προτιμούν να βομβαρδίζουν τον εχθρό τους από ψηλά ή να εφορμούν προσπαθώντας να τον πετύχουν και να το σκάσουν πριν ο εχθρός προλάβει να αντιδράσει.

Reapers



Οι θρύλοι λένε ότι πολύ παλιά ένα μαγεμένο, νοήμον δάσος βυθίστηκε στον κάτω κόσμο μετά από έναν μεγάλο κατακλυσμό και τα δέντρα που το αποτελούσαν μεταλλάχθηκαν σε κάτι που μπορούσε να επιβιώσει κάτω από τη γη. Οι reapers μοιάζουν με σπασμένα δέντρα, γυμνά από φύλλα. Τα παχιά κλαδιά τους ρίχνουν χτυπήματα τεράστιας δύναμης και παρόλο που είναι ευέλικτο, το ξύλο τους είναι ανθεκτικό σαν αυτό της βελανιδιάς ή του πεύκου. Υπάρχουν μερικές ανεπιβεβαίωτες φήμες για χρήση μαγείας από αυτά τα πλάσματα.

Rotworms



Το σκουλήκι αυτό είναι συγγενής του bloodworm και τρέφεται από αποσυντεθειμένη οργανική ύλη και έτσι δεν τους λείπει η τροφή στον κάτω κόσμο. Αυτά τα σκουλήκια επιτίθενται πάντα όταν αισθανθούν κοντά τους σάρκα, αλλά σκοτώνονται εύκολα με μια εύστοχη κλωτσιά. Ο μόνος κίνδυνος υπάρχει όταν σας επιτεθούν πολλά rotworms μαζί.

Σκελετοί - Skeletons



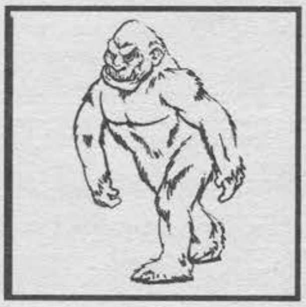
Κανείς δεν ξέρει τι είναι αυτό που κάνει τους σκελετούς να σηκώνονται και να περπατούν προσπαθώντας να καταστρέψουν οτιδήποτε ζωντανό. Μερικοί υποστηρίζουν ότι ξέρουν την τέχνη της κίνησης και του ελέγχου των σκελετών, αλλά ακόμα δεν υπάρχουν αποδείξεις για αυτό. Άλλοι υποστηρίζουν τη θεωρία ότι οι σκελετοί δεν έχουν καν ανθρώπινα κόκαλα, αλλά βγαίνουν από βράχους σε ανθρώπινη μορφή.

Slugs



Αυτά τα πλάσματα δεν πρέπει να τα φοβάστε, απλά να τα αποφεύγετε. Κινούνται άσκοπα από μέρος σε μέρος, τρώγοντας οτιδήποτε βρεθεί μπροστά τους. Ο απδιαστικός flesh slug είναι μια μεγάλη άμορφη διαφανής μάζα στο χρώμα της ανθρώπινης σάρκας. Ο πρασινωπός acid slug είναι λίγο πιο επικίνδυνος, καθώς φτύνει οξύ σε μια μεγάλη απόσταση.

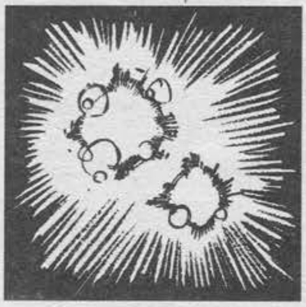
Trolls



Αυτά τα πλάσματα τα κυνηγούσαν και τα φοβόντουσαν και πρόσφατα αναγνωρίστηκαν ως νοήμονα και με τον δικό τους τρόπο πολιτισμένα.

Μιλούν την ανθρώπινη γλώσσα και σχηματίζουν φυλές. Ωστόσο, υπάρχουν ακόμα πολλά Trolls, ειδικά τα σπάνια Great Trolls, τα οποία απλά περιπλανιόνται επιτιθέμενα σε πιο αδύναμους ταξιδιώτες. Τα Trolls γενικά είναι τα δυνατότερα από τα δίποδα πλάσματα.

Wisps

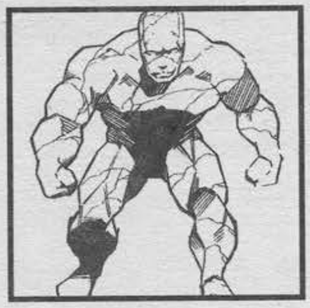


Αυτά τα πλάσματα, αποτελούνται από καθαρή ενέργεια και δεν μπορούν να προσβληθούν από κανένα όπλο. Φαίνεται ότι διαθέτουν πηγές γνώσης που βρίσκονται πέρα από την δικιά μας πραγματικότητα.

Κτήνη της Σκιάς - Shadow Beasts

Λίγα πράγματα μπορούμε να πούμε για αυτήν την οντότητα, ή οικογένεια οντοτήτων. Προφανώς, δεν μπορούμε να δούμε αυτό που είναι αόρατο και έτσι δεν γνωρίζουμε το ακριβές πλήθος τους. Το Shadow Beast θεωρείται τρομακτικά ισχυρό και ανίκητος αντίπαλος για τον οποιοδήποτε πολεμιστή. Όταν δεχθείτε επίθεση από έναν αόρατο αντίπαλο, κοιτάξτε πρώτα προς τα πάνω (για κάποιον που πετάει) και μετά προς τα κάτω (μήπως σας επιτίθεται κάποιο σκουλήκι ή άλλος μικρός εχθρός). Αν τίποτα από αυτά δεν συμβαίνει, τότε μάλλον σας επιτίθεται το Shadow Beasts και αρχίστε λοιπόν να χτυπάτε προς όλες τις κατευθύνσεις!

Golems



Το αν αυτά τα τέρατα υπάρχουν φυσικά σ' αυτόν τον κόσμο ή αν έχουν δημιουργηθεί από πειράματα παλιών μάγων με σκοτεινές δυνάμεις, είναι κάτι άγνωστο ακόμη και στους σοφότερους ανθρώπους της χώρας μας. Αυτό που όντως γνωρίζουμε είναι ότι τα Golems επιτίθενται αμέσως μόλις αντιληφθούν τον εχθρό τους και ότι κανένας θνητός πολεμιστής δεν έχει καταφέρει να τα αντιμετωπίσει μόνο του στην μάχη, λόγω της κτηνώδους δύναμής τους και της αντοχής τους στα ισχυρά χτυπήματα.
Κάθε τύπος Golem φαίνεται να έχει φτιαχτεί από διαφορετικά στοιχεία. Επίσης, τα Golems διαφέρουν σε μέγεθος. Το Earth Golem για παράδειγμα, είναι ένα καφετί πλάσμα, φτιαγμένο από χώμα και είναι το μικρότερο σε μέγεθος. Παρ' όλα αυτά είναι ένα τρομερό πλάσμα, που μπορεί να αντιμετωπιστεί μόνο από καλά οπλισμένους αντίπαλους. Πιστεύεται ότι αυτά τα πλάσματα εντοπίζουν τους εχθρούς τους με την όρασή τους και ότι δεν ακούν καλά.



Το Stone Golem είναι μεγαλύτερο από το Γήινο και αναγνωρίζεται από το γκρι χρώμα του. Καθώς μπορεί να σκοτώσει έναν άνθρωπο με δύο χτυπήματα και χρειάζονται πολλές σπαθιές για να νικηθεί, οι ιππότες μας του επιτίθενται μόνο ομαδικά.

Το χειρότερο από αυτά τα πλάσματα είναι το Metal Golem, το οποίο μοιάζει φτιαγμένο από σκουριά και ατσάλι. Λίγα όπλα μπορούν να το τραυματίσουν, ενώ ένα χτύπημα από το τέρας μπορεί να αφήσει ανάπηρο έναν πολεμιστή. Υπάρχουν ισχυρισμοί ότι τα μεταλλικά Golems είναι εντελώς τυφλά αλλά αυτή η θεωρία δεν έχει εξακριβωθεί.

Πρέπει να σημειώσουμε ότι τα πλάσματα που αναφέραμε παραπάνω είναι τα πιο κοινά που μπορεί να συναντήσετε στα νερά, τον αέρα και την γη της Britannia. Λέγεται ότι υπάρχουν και τέρατα από άλλους κόσμους που τρομοκρατούν τον πληθυσμό και θα πρέπει να είστε πάντα προετοιμασμένοι για να αντιμετωπίσετε άγνωστους εχθρούς με άγνωστες ικανότητες.

Μ Α Γ

Από τον καιρό της ανάρρωσής μου από την επίθεση του Φύλακα, εξερευνώ πολλές νέες πλευρές των μαγικών τεχνών. Ενώ οι περισσότεροι πολίτες της Britannia είναι εξοικειωμένοι με το πιο συνηθισμένο σύστημα μαγείας, που βασίζεται σε ειδικά συστατικά, σίγουρα ελάχιστοι γνωρίζουν τις εκπληκτικές ανακαλύψεις της τελευταίας μου έρευνας.

Η πρώτη απ' αυτές είναι η ύπαρξη της ρουνικής μαγείας, μιας μορφής εξαπόλυσης μαγικών, που έχει την καταγωγή της στην Μεγάλη Stygian Abyss. Υπάρχει η υποψία ότι τα καταστροφικά μαγικά γεγονότα που προκάλεσαν τη δημιουργία της Abyss εξασθένισαν τα τείχη, που υπάρχουν κανονικά μεταξύ των διαφόρων διαστάσεων της πραγματικότητας, και αυτή η εξασθένιση μετέβαλε τους νόμους που διέπουν την εξαπόλυση μαγικών, οι οποίοι κανονικά ισχύουν για την δική μας πραγματικότητα. Στην εφαρμογή της ρουνικής μαγείας, δεν υπάρχουν ειδικά συστατικά που ενεργούν σαν φυσικά συστατικά στο μαγικό, ούτε προφέρονται μαγικές συλλαβές. Το πρωταρχικό συστατικό της ρουνικής μαγείας είναι η ρουνική πέτρα, μια μικρή πέτρα χαραγμένη με έναν από τους εικοσιτέσσερις γνωστούς ρούνους. Καθένας απ' αυτούς τους ρούνους έχει τη δική του σημασία, συγκεκριμένο νόημα και εφαρμογή, που όταν συνδυάζονται με άλλους ρούνους, σχηματίζουν ένα spell, μια εστιασμένη απελευθέρωση μαγικής ενέργειας, που έχει ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα στον κόσμο. Η εξαπόλυση του μαγικού εκτελείται μέσω ενός σύνθετου συνόλου κινήσεων των χεριών. Ακόμη κι αν ένας ρουνικός μάγος έχει στην κατοχή του όλες τις σωστές ρουνικές πέτρες που απαιτούνται για ένα συγκεκριμένο μαγικό, ενώ οι κατάλληλες κινήσεις μπορεί να είναι πέραν των ικανοτήτων του. Αυτή η δεξιοτεχνία στις κινήσεις των χεριών κατά την διαδικασία της εξαπόλυσης ενός μαγικού είναι που διαχωρίζει τον ολοκληρωμένο μάγο, από τον νεοφώτιστο.



Προς το παρόν, η ρουνική μαγεία είναι ακόμη πολύ αδύναμη και ξένη στους γνωστούς νόμους της μαγείας της Britannia για να είναι αποτελεσματική. Αν, ωστόσο, υπάρξει ξανά μια εξασθένιση των τειχών που χωρίζουν τις διαστάσεις της πραγματικότητας, η γνώση της μπορεί να φανεί χρήσιμη. Παρ' όλα αυτά, αν συμβεί κάτι τέτοιο, θα είναι αδύνατον να προβλέψουμε πώς μπορεί να μεταβληθούν οι κανόνες της ρουνικής μαγείας, ποιά ξόρκια θα γίνουν ευκολότερα ή δυσκολότερα στην εξαπόλυσή τους, και αν μπορεί να γίνουν εφικτά νέα ξόρκια.

Ερευνώ επίσης ένα εντελώς νέο βασίλειο μαγείας, που έχει τις δικές του αρχές και τους δικούς του περιορισμούς: τις τρομερά ισχυρές, τεράστιες μαγικές εξαπολύσεις που εκτελέστηκαν από το Φύλακα κατά την επίθεσή του στην Britannia. Αν και κανένας μάγος της Britannia δεν κατέχει ούτε το ελάχιστο του ποσού του μάνα που απαιτείται για τη χρήση της μαγείας σε τόσο μεγάλη κλίμακα, είναι δυνατόν να απομονώσουμε ορισμένες αρχές που διέπουν την μαγεία του Φύλακα από αυτά που παρατηρήσαμε στην εξαπόλυση μαγικών του. Γνωρίζουμε ότι σε τρεις περιπτώσεις, δημιούργησε στην Britannia μαγικές "γεννήτριες" από blackrock. Εφόσον ο Φύλακας δεν έχει άμεση φυσική πρόσβαση στην Britannia, μπορούμε να υποθέσουμε ότι έφερε σε πέρας αυτό το έργο με τη βοήθεια τριών μεσαζόντων του, οι οποίοι εκτέλεσαν κάποιο τελετουργικό που του επέτρεψε να ασκήσει τη δύναμή του στην διάστασή μας. Θα πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι σε καθεμιά από αυτές τις περιπτώσεις, η δημιουργία του πήρε τη μορφή ενός συμπαγούς γεωμετρικού αντικειμένου, που περιείχε ένα αντίγραφο του εαυτού του, πανομοιότυπο σε σχήμα αλλά μικρότερο σε μέγεθος. Μπορούμε λοιπόν να υποθέσουμε ότι οι τεράστιες εξαπολύσεις μαγείας του Φύλακα διέπονται από μια συμμετρία - όπου η δημιουργία ενός αντικειμένου τεράστιου μεγέθους απαιτεί την δημιουργία ενός μικροτέρου, πανομοιότυπου αντικειμένου μέσα του.

Nystul - Αρχιμάγος του Lord British

Ε Ι Α

Στα πρώτα χρόνια της εγκατάστασης μας στην Αβυσσο, οι μάγοι μας έμαθαν πολλά για την φύση της μαγείας σε αυτό το παράξενο μέρος. Οτι είναι γραμμένο παρακάτω, το παραθέτουμε ως οδηγίες σε αυτούς τους προσκυνητές μάγους που θέλουν να έρθουν στην κοινωνία μας, ώστε να μην φέρουν μαζί τους αντικείμενα που θα αποβούν άχρηστα εδώ.

Ιστορία της Μαγείας

Πολλοί σήμερα δεν έχουν συνειδητοποιήσει ότι η μαγεία ήταν κάποτε μια χαμένη τέχνη στη χώρα που τώρα ονομάζουμε Britannia. Οι άρχοντες διάφορων πόλεων-κρατών αναγνώρισαν το μεγάλο κακό που μπορεί να προκαλέσει κάποιος χρησιμοποιώντας ισχυρά μαγικά ξόρκια και έτσι κήρυξαν παράνομη την εξάσκηση της μαγείας.

Δυστυχώς, βρέθηκε κάποιος ο οποίος δεν υπάκουσε στον νόμο. Το όνομά του ήταν Mondain και η σκοτεινή μαγεία του έφερε την Πρώτη Εποχή του Σκότους. Για να τον νικήσουν, οι απλοί πολίτες κατέβασαν από τα ράφια τους τούς σκονισμένους τόμους της μαγείας τους και έμαθαν τα ξεχασμένα μυστικά της αρχαίας μαγείας, για να τα χρησιμοποιήσουν εναντίον των μαγικών δυνάμεων του Mondain.

Πολλοί αιώνες πέρασαν από τότε που νικήθηκε ο Mondain, αλλά οι δυνάμεις του κακού ενισχυμένες από τις σκοτεινές δυνάμεις της μαγείας δεν έπαψαν ποτέ να απειλούν τον ειρηνικό μας κόσμο. Έτσι, οι μάγοι μας ποτέ δεν εγκατέλειψαν τις σπουδές τους και με το πέρασμα του χρόνου εμπλούτισαν τις γνώσεις τους στη χρήση της μαγείας.

Ένας μάγος, ο οποίος είναι πραγματικός ακόλουθος του Δρόμου του Avatar, αναγνωρίζει την βαριά ευθύνη της σοφής χρήσης της δύναμης που κατέχει. Η Πρώτη Αρετή όλων των μάγων είναι η Τιμιότητα (Honesty), γιατί ένας μάγος πρέπει να προσπαθεί να μένει ανεπηρέαστος από ψευδαισθήσεις - πρέπει να βλέπει τον κόσμο όπως πραγματικά είναι και να εκτιμά σωστά τα προσωπικά του όρια και τις φιλοδοξίες του. Αν ένας μάγος χρησιμοποιήσει τις τέχνες του για προσωπικό κέρδος ή εκδίκηση, ίσως διαπιστώσει ότι οι δυνάμεις του τον εγκατέλειψαν.

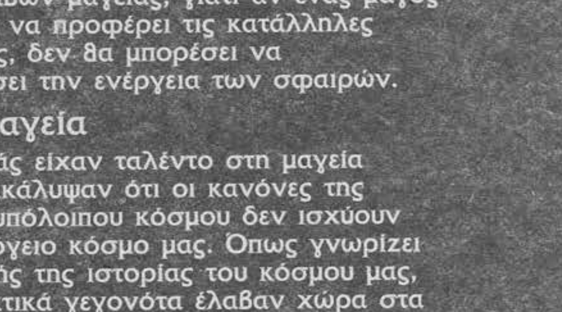
Οι τρόποι δράσης της μαγείας είναι ποικίλοι και παράξενοι και ακόμα και οι δυνατότεροι μάγοι μας έχουν πολλά να μάθουν. Πιστεύουμε ότι οι μαγικές ενέργειες είναι τοποθετημένες σε οκτώ ομόκεντρες σφαίρες, που όλες τους έχουν ένα κοινό κέντρο, και κάθε σφαίρα είναι μεγαλύτερη από την προηγούμενή της. Αόρατα δεσμά συνδέουν αυτά τα "δοχεία" ενέργειας με τη φυσική διάσταση. Καθώς ένας μάγος αυξάνει τις γνώσεις του, αυξάνει και την ικανότητά του στο να αγγίζει τις μεγαλύτερες ενεργειακές σφαίρες, μέχρι να μπορέσει να χρησιμοποιήσει τα ξόρκια του Όγδοου Κύκλου (Eighth Circle).

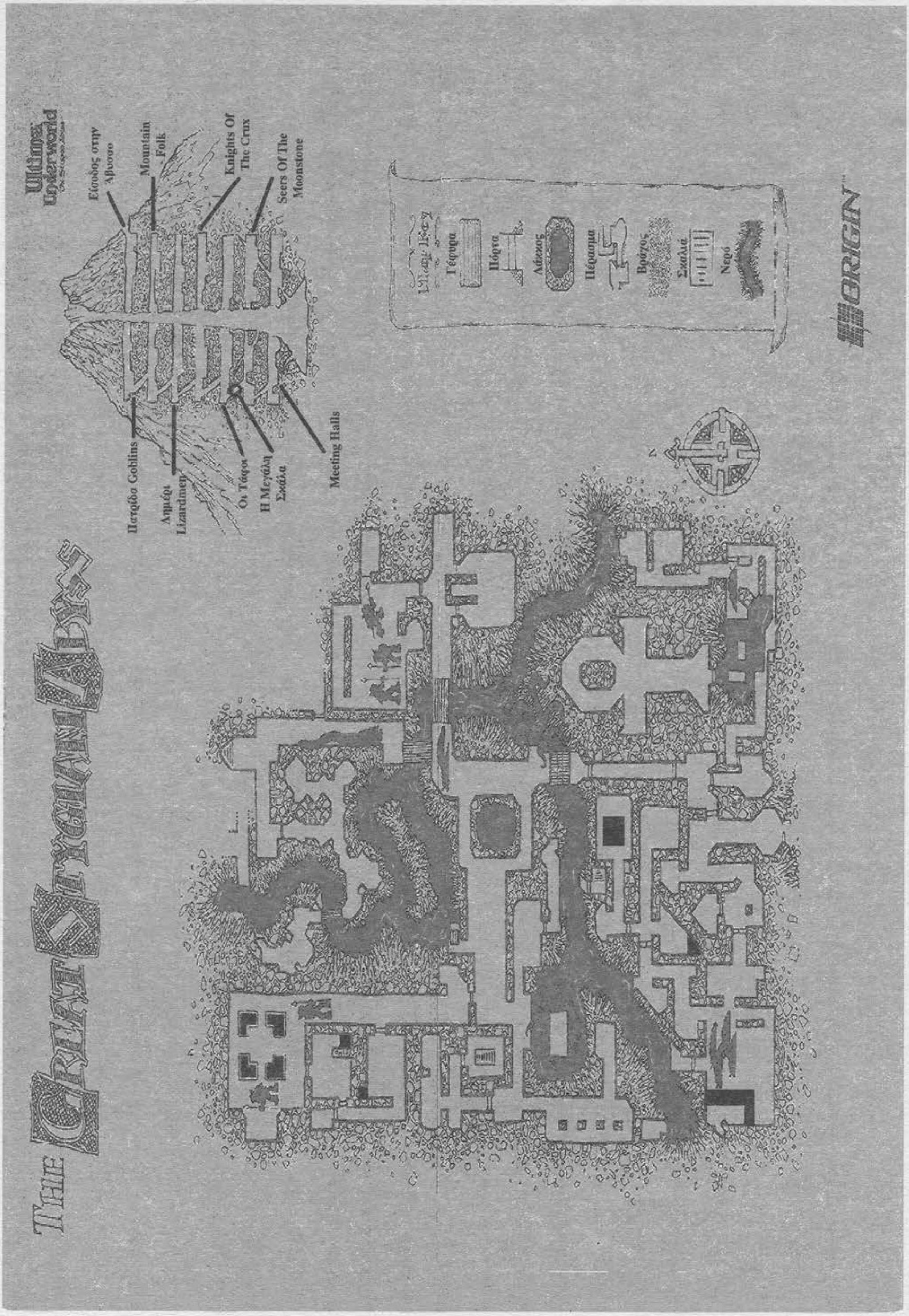
Ένα σημαντικό στοιχείο στην χρησιμοποίηση αυτών των ενεργειών είναι η χρήση συλλαβών μαγείας, γιατί αν ένας μάγος δεν μπορέσει να προφέρει τις κατάλληλες μαγικές λέξεις, δεν θα μπορέσει να χρησιμοποιήσει την ενέργεια των σφαιρών.

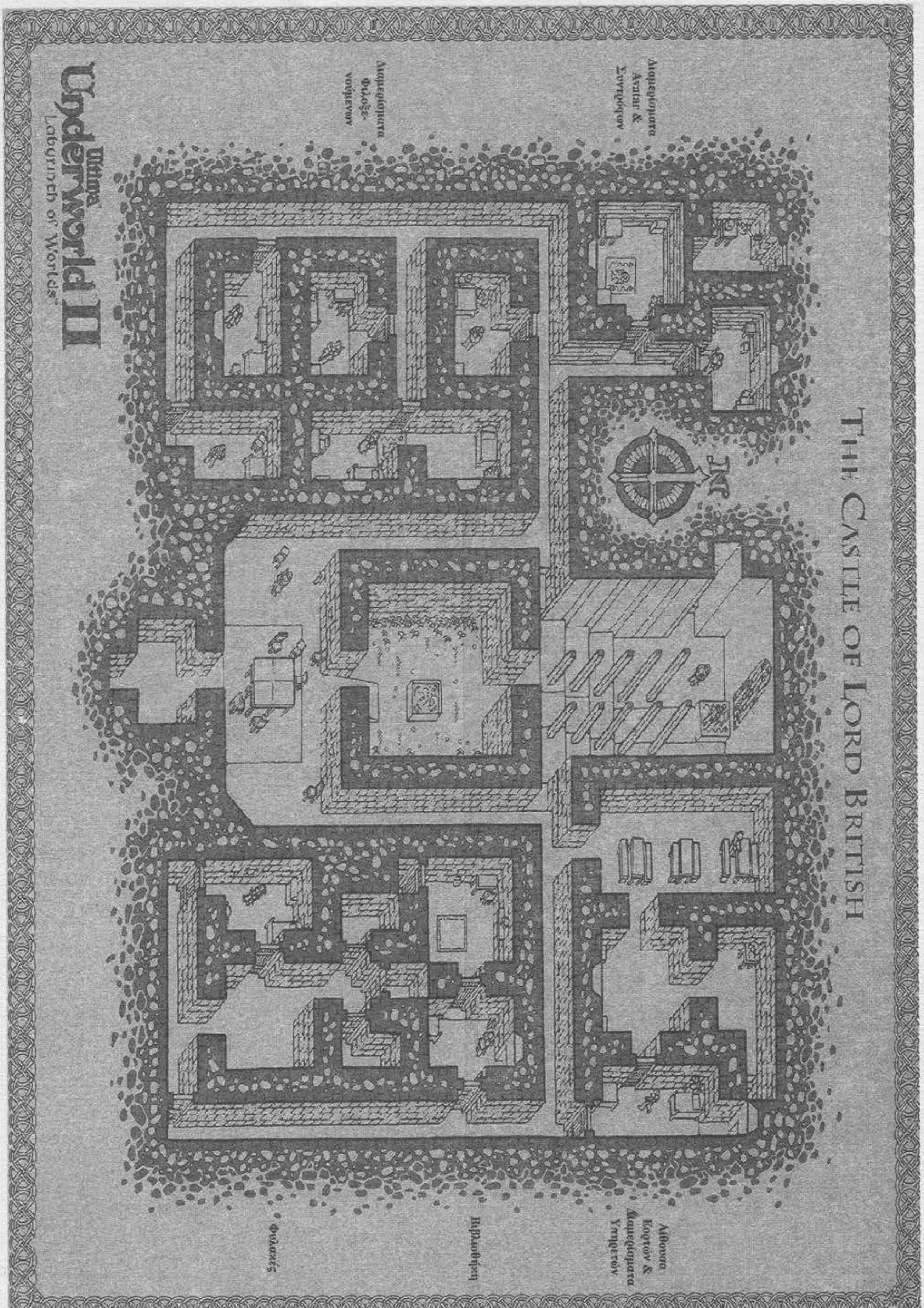
Ρουνική μαγεία

Όσοι από εμάς είχαν ταλέντο στη μαγεία γρήγορα ανακάλυψαν ότι οι κανόνες της μαγείας του υπόλοιπου κόσμου δεν ισχύουν στον νέο υπόγειο κόσμο μας. Οπως γνωρίζει κάθε μελετητής της ιστορίας του κόσμου μας, πολλά δραματικά γεγονότα έλαβαν χώρα στα περίχωρα της μεγάλης Stygian Abyss. Μάλιστα, το χάσμα και το νησί είναι προϊόντα μαγείας! Οι καλύτεροί μας μάγοι πιστεύουν ότι η απελευθέρωση τεράστιων μυστικών ενεργειών κατά το παρελθόν έφθειρε το φράγμα ανάμεσα στις διαστάσεις, επιτρέποντας τους φυσικούς νόμους άλλων κόσμων να αναμιχθούν με τους δικούς μας και να καταργήσουν κάποιες από τις μυστικιστικές αρχές.

Sir Cabirus




The Great Stygian Abyss
Ultima Underworld
Είσοδος στην Άβυσσο
Mountain Folk
Knights Of The Crux
Seers Of The Moonstone
Πατρίδα Goblins
Λημέρι Lizardmen
Ο Τάφος
Η Μεγάλη Σκάλα
Meeting Halls
Γέφυρα
Πόρτα
Λάκκος
Πέρασμα
Βράχος
Σκάλα
Νερό
ORIGIN


Ultima Underworld II
Labyrinth of Worlds
The Castle of Lord British
Διαμερίσματα Avatar & Συντρόφων
Διαμερίσματα φιλοξε-νούμενων
Αίθουσα Εορτών & Διαμερίσματα Υπηρετών
Βιβλιοθήκη
Φυλακές

Συμβουλές προς ναυτιλομένους...

Κατασκευή δισκέτας εκκίνησης για το Ultima Underworld I & II

Για να δημιουργήσετε μια δισκέτα εκκίνησης, θα χρειαστείτε μια κενή δισκέτα αντίστοιχου μεγέθους με το drive A: του υπολογιστή σας.

1. Στη γραμμή εντολών του DOS, πληκτρολογήστε C: και πατήστε Enter.
2. Τοποθετήστε μια κενή δισκέτα στο drive A:
3. Πληκτρολογήστε FORMAT A:/S και πατήστε Enter.
4. Θα σας ζητηθεί να εισάγετε μια κενή δισκέτα στο drive A:. Κάντε το, αν δεν το έχετε ήδη κάνει, και πατήστε Enter.
5. Όταν τελειώσει η μορφοποίηση (format) της διασκέτας, θα σας ζητηθεί να ονομάσετε (label) τη δισκέτα. Πληκτρολογήστε μια ονομασία ή πατήστε Enter για να μη δώσετε ονομασία στη δισκέτα.
6. Θα ερωτηθείτε αν θέλετε να κάνετε format σε κάποια άλλη δισκέτα. Πληκτρολογήστε N και πατήστε Enter.
7. Αντιγράψτε στη δισκέτα εκκίνησης τα αρχεία config.sys και autoexec.bat του υπολογιστή σας ως εξής:
   - Στη γραμμή εντολών του DOS, πληκτρολογήστε C: και πατήστε Enter.
   - Πληκτρολογήστε copy config.sys a: και πατήστε Enter.
   - Πληκτρολογήστε copy autoexec.bat a: και πατήστε Enter.
8. Πληκτρολογήστε a: και πατήστε Enter.
9. Πληκτρολογήστε edit config.sys και πατήστε Enter.
10. Μετατρέψτε το config.sys ως εξής:

    Σβήστε όλες τις γραμμές του αρχείου, ΕΚΤΟΣ από αυτές που αφορούν το CD-ROM drive σας και την κάρτα ήχου σας και στην αρχή του αρχείου, πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

    ```
    DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
    DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 5292 RAM
    DOS= HIGH,UMB
    ```

    Σημείωση: Αν το directory στο οποίο έχετε εγκαταστήσει τα Windows 95, δεν ονομάζεται Windows, αντικαταστήστε τη λέξη WINDOWS με το όνομα που έχετε δώσει στο directory των Windows 95.
11. Αποθηκεύστε το τροποποιημένο config.sys και βγείτε από το πρόγραμμα.
12. Πληκτρολογήστε edit autoexec.bat και πατήστε Enter.
13. Σβήστε όλες τις γραμμές του αρχείου, ΕΚΤΟΣ από αυτές που αφορούν το CD-ROM drive σας, την κάρτα ήχου σας και το mouse σας. Προσθέστε στην αρχή του αρχείου, αν δεν υπάρχουν, τις εξής γραμμές:

    Αν χρησιμοποιείτε Windows 95

    ```
    PROMPT=$P$G
    PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND
    ```

    Σημείωση: Αν το directory στο οποίο έχετε εγκαταστήσει τα Windows 95, δεν ονομάζεται Windows, αντικαταστήστε τη λέξη WINDOWS με το όνομα που έχετε δώσει στο directory των Windows 95.

    Αν χρησιμοποιείτε DOS

    ```
    PROMPT=$P$G
    PATH=C:\;C:\DOS
    ```
14. Αποθηκεύστε το τροποποιημένο autoexec.bat και βγείτε από το πρόγραμμα.
15. Με τη δισκέτα εκκίνησης μέσα στο drive, επανεκκινήστε τον υπολογιστή σας και εκτελέστε το πρόγραμμα εκκίνησης του παιχνιδιού.

ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™



PLOTLINE A.E.

ΣΟΛΩΜΟΥ 28

ΤΗΛ: 3834785-3837856-3837785

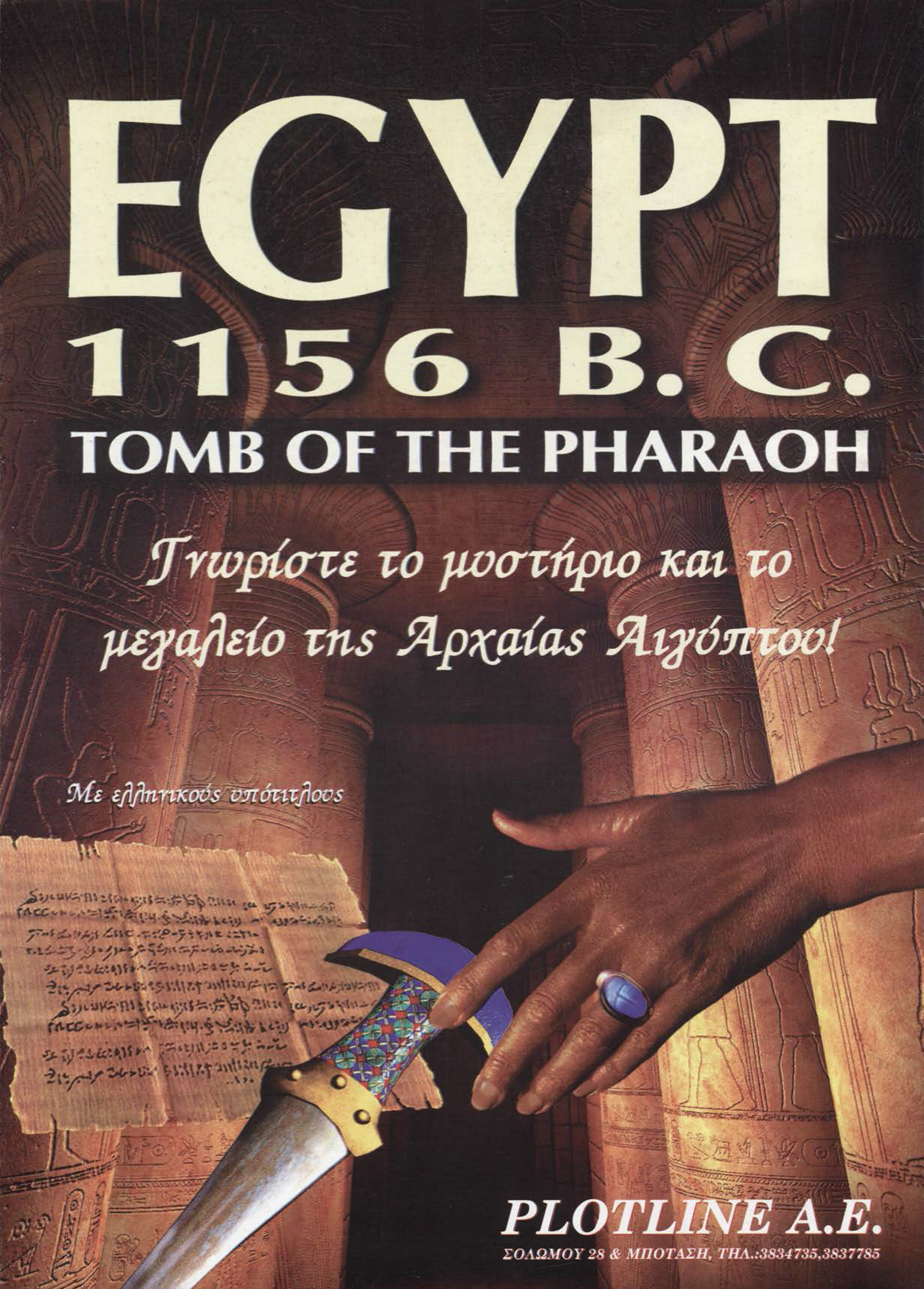
CD CORNERS: ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, 6012256 • ΜΠΟΤΑΣΗ 8 & ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ, 3840482 • ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, 3825024 • ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 40 & ΒΑΛΑΩΡΙΤΟΥ 7 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, 6801771 • ΚΑΛΑΜΩΝ 8 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ • ΙΦΙΚΡΑΤΟΥΣ 10 ΠΑΓΚΡΑΤΙ • ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, 0221-87315

NEW LOGIC A.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ): ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 031-551184-7

LASE E.Π.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Ν. ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΝΗΣΙΩΝ): ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗ 35 ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΤΗΛ: 9831272-9831535

CD CORNERS SHOP-IN-SHOP: ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ • • MICROWINGS, 2617525 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ • • FUTURELAND, 6004221 ΑΙΓΑΛΕΩ • • COMPUTER ALFA, 5981621 • AM COMPUTERS, 5987587 • ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ • • ΑΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, 6480501 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ • • KIM DATA SYSTEMS, 9952410 ΑΧΑΡΝΑΙ • • GENCOME, 2444261 Κ. ΚΗΦΙΣΙΑ • • ASTRA COMPUTERS, 8073204 ΚΑΛΛΙΘΕΑ • • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, 9531850 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ • • AM COMPUTERS, 4618252 ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ • • ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ COMPUTERS, 4952499 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΡΑΙΑ, 4970878 • AM COMPUTERS, 5398572 ΚΟΥΚΑΚΙ • • ARMA VIDEO CLUB ΜΑΡΟΥΣΙ • • VIRGIN MEGASTORES, 6806041 • ΕΠΙΛΟΓΗ, 8065575 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ • • DATA GATE, 6203929 Ν. ΙΩΝΙΑ • • ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΚΟΣΜΑΣ, 2717663 Ν. ΣΜΥΡΝΗ • • ΒΡΕΤΤΟΥ Δ. ΜΑΡΙΑ, 9315159 • MICROSTORE COMPUTERS, 9350692 • SUN STORES, 9847771 ΠΑΓΚΡΑΤΙ • • ΑΦΟΙ ΚΑΡΑΒΑΝΟΥ Ο.Ε., 7518502 ΠΑΤΗΣΙΩΝ • • ATHENS COMPUTER CENTER, 3809217 ΠΑΤΡΑ • • GAME HOUSE, 061-273841 ΠΕΙΡΑΙΑΣ • • COMPUTER ALFA, 3838795 • GAME BUSTER, 4113723 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ • • DMS, 5734411 ΠΕΥΚΗ • • RISE, 6143550 ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ • • NEW CREATION, 3304618 • ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ, 3829629 • COMPUTER ALFA, 3838795 ΣΥΝΤΑΓΜΑ • • VIRGIN MEGASTORES, 3314792 ΧΑΛΑΝΔΡΙ • • ΤΣΑΜΟΣ, 6826642 • CD FILES, 6848405 • SAVE THE GAME, 6856488 ΧΟΛΑΡΓΟΣ • • GAME HOUSE, 6543646 ΨΥΧΙΚΟ • • GAME HOUSE, 6777362

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: MULTIRAMA • ONE WAY • TELECLUB • GAME BUSTER • ΠΛΑΙΣΙΟ • ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ


EGYPT
1156 B.C.
TOMB OF THE PHARAOH
Γνωρίστε το μυστήριο και το μεγαλείο της Αρχαίας Αιγύπτου!
Με ελληνικούς υπότιτλους
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΤΗΛ.:3834735,3837785